MEGAOCIO

Año III
N.º 29
Septiembre 1991
P.V.P.:
400 ptas.

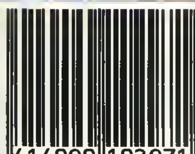
AMSTRAD CPC · AMIGA · ATARI ST · PC · SPECTRUM

Canarias, Ceu[illegible]uido transporte.

WARZONE

BANCO DE PRUEBAS

- GAME GEAR
- AMIGA ACTION



Trucos, Pokes y Cargadores

NINTENDO · GX 4000 · GAMEBOY · SEGA · MEGADRIVE · LYNX

MEGAOCIO

SUMARIO

Año III Num. 29

Después de las vacaciones

Las vacaciones, como siempre cortas, han tocado fondo. La jornada de estudios y trabajo se asoman cual ave de rapiña, sonriente y descarada, como todos los años, sin esa timidez que caracteriza cualquier mala noticia, con miedo a una reacción inesperada. Pero bueno, así se repite la historia, año tras año, y parece que todavía no nos hemos acostumbrado.

Después de haber disfrutado de un fantástico veraneo, espero que a si haya sido para todos, nos encontramos de nuevo en casa, ante las obligaciones sempitemas y aburridas, y –como no– ante nuestro ¿olvidado? amigo, el ordenador. Ahora es cuando comienza su recreo, porque de aquí a unos meses las empresas creadoras de software van a lanzar nuevos e interesantes videojuegos hasta la llegada de las Navidades. Es como una traca que empieza a sonar tímidamente al comienzo y luego, llegado el momento, se decide a atronar por doquier, maravillándonos sin damos elección.

Director: Luis Jorge García. **Redacción:** Federico Rubio, Manuel Ballestero y Alexis Canales. **Colaboradores:** Ricardo Palomares, Javier Martín, José González Villareal, Sergio Ríos Aguilar, Urica Hernández y David Burgos. **Corresponsal en Inglaterra:** *Derek de la Fuente.* **Diseño y Autoedición:** Juan M. Cabrero y Eugenio Berna. **Fotografía:** Blas Marti. **Jefe de Producción:** Beatriz Rodríguez. **Secretarias de Redacción:** Araceli San Pedro y Guadalupe Luis Vicente. **Publicidad:** Mercedes Alvarez. **Fotomecánica:** Grof, S.L. **Impresión:** Izquierdo S.A. Depósito Legal: M-9.425-1989. Es una publicación de B.M.F. Grupo de Comunicación, S.A **Dirección, Publicidad y Administración:** C/ García de Paredes, 76 Duplicado 1ºIzda. 28010 Madrid. Teléfonos: (91) 319 39 81 y 319 80 37.







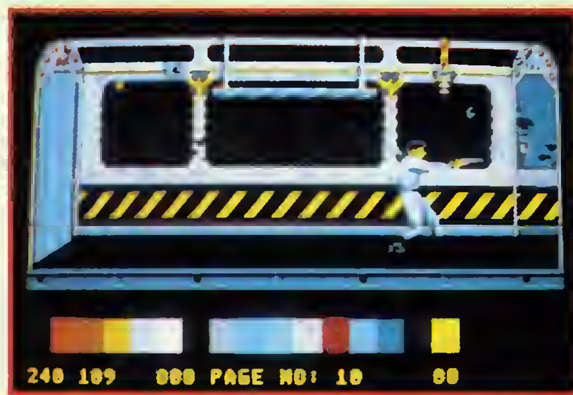
LORICIEL ATACA DE NUEVO

Proein S.A. lanzará al mercado entre Octubre y Noviembre tres nuevos y emocionantes juegos de Loriciel. Todos aquellos de nosotros que poseamos un Atari ST, un Amiga, un PC o un Amstrad CPC podremos disfrutar con cualquiera de estos excitantes juegos: Golden Eagle (cuyo nombre aún no es definitivo), Thunder Burner y Guardians.

Golden Eagle es una aventura a desarrollar en el espacio, en algún planeta lejano. En ella nos las tenemos que ver con una innumerable cantidad de obstáculos que nos harán necesitar el instinto más que nunca. Además como dispone de diversas digitalizaciones seguramente conseguirán hacernos sentir que el juego es más real y lo pasaremos en grande.

Por otro lado Thunder Burner es un arcade que nos introduce de nuevo en el mundo de los transformables que tan populares se han hecho. En esta ocasión nos podremos transformar en un gigantesco robot o bien atacar a nuestro enemigo en forma de un moderno avión. Nuestra misión será la de acabar con los enemigos y los monstruos que nos iremos encontrando a lo largo de los 12 niveles que posee. Además la acción se lleva a cabo a través de tres diferentes decorados: la selva, el desierto y el mar. También es reseñable que hayan hecho los gráficos en tres dimensiones, algo que siempre es un aliciente.

Por último, y no por ello menos importante, tendremos en Guardians un arcade en el que usar toda nuestra habilidad para no permitir que los Triffids escapen de la habitación en la que se encuentran flotando. Para ello contaremos con la ayuda de los espíritus de algunas de las familias que generación tras generación han hecho este papel. Será emocionante también este arcade en tres dimensiones en el que de nuevo somos defensores de la paz.



EL MEJOR SIMULADOR DE FUTBOL

Dino Dini, el creador de la afamada serie de juegos Kick Off, de todos conocida, y de Player Manager, sin duda alguna de los mejores simuladores de fútbol que se han hecho jamás, quiere realizar para fin de año el Player Manager II.

Ya están pensados varios de los componentes principales del juego, como son las tres divisiones de liga que dispondrán de un total de 64 equipos, la competición por dos copas locales y otras dos copas europeas, la entrada en juego del stress de los jugadores, la existencia de entrenadores y la necesidad de financiarlo todo, la posibilidad de ver los comentarios en nuestro propio idioma, la actuación del árbitro y el inconveniente del viento, y un largo número de innovaciones que harán del juego algo nunca visto en el mundo de los juegos de fútbol.

Además de todas estas primicias, los ingleses tienen en sus manos la posibilidad de aumentar su número, ya que pueden enviar sus observaciones y sugerencias a este genio de los juegos para hacer que llegue a ser el mejor que exista en el mercado. Con todo, es normal que haya expectación y que todos los aficionados esperemos con ansiedad la resolución de esta nueva aventura del sr. Dini. Quizás algún día aquí en España podamos disfrutar de los mismos privilegios y de este modo todos salgamos beneficiados, los creadores al ser mucho más vendido y popular su producto, y nosotros al tener un juego que se acerque mucho más a nuestro ideal. De cualquier forma es de agradecer que se hagan cosas de este tipo.

NOVEDADES CINEMAWARE

Esta empresa ha lanzado hace poco dos nuevos juegos en Inglaterra; TV Sports Baseball, que pueden disfrutar los usuarios de un Atari ST y los de Amiga, y Rollerbabes, esta vez para PC y Amiga. Además para fin de año pretenden que vea la luz el TV Sports Boxing. Todos esperamos que estos nuevos juegos resulten ser tan buenos como lo fueron otros de esta misma casa; Wings, TV Sports Football, Rocket Ranger, Defender Of The Crouwn, etc., y que de alguna forma han entrado en la historia de los juegos de ordenador. De todos modos, aún tendremos que esperar algo más para su aparición aquí. Es una lástima que los trabajos de Cinemaware no lleguen a España en las condiciones necesarias para que se difundan como se merecen. Esperemos que en un futuro no muy lejano este problema se haya solventado y todos disfrutemos sin problemas de sus obras.

COLECCIONAR FUTBOL

Desde pequeños ya nos aficionamos a coleccionar los cromos de nuestros jugadores de fútbol favoritos. Ahora incluso podemos hacer colección de todos los simuladores de este deporte que tenemos para ordenador. A los que ya poseemos y los que llevan algún tiempo en el mercado, ahora vamos a poder añadir otro que lanza Elite con el nombre de European Championship 1992, siendo una buena conversión del World Cup '90 de Tecmo's, ya que han podido acceder a los gráficos y al código con el que se creó esa máquina. La simulación tiene lugar en el torneo que se celebrará el próximo verano en Suecia, y pueden disfrutar de el los poseedores de un Atari ST, los de un Amiga, y los de un PC. ¡No dejéis escapar la oportunidad de tener una colección completa!



NOVEDADES DE LUCAS FILM

Octubre será un buen mes para aquellos aficionados a los juegos de Lucasfilm, ya que para estas fechas está previsto el lanzamiento de la segunda parte de MONKEY ISLAND: "LeCHUCK'S REVENGE", y la cuarta de nuestro entrañable amigo INDIANA JONES: "INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS".

Como ya sabrán la mayoría de los intrépidos jugadores que terminaron la primera parte de MONKEY ISLAND, el pirata fantasma LeChuck es aparentemete destruido con una rociada de jugo de raiz, pero como bien he dicho, eso es sólo una apariencia, ya que LeChuck está vivo, realmente loco, y con ganas de venganza.

A modo de comentario, todo aquel que no haya podido terminar el juego, puede leer la guía del jugador en el número 27 de esta revista.

Según Ron Gilbert, jefe de desarrollo del juego, este no es un juego lineal, es decir, tiene abiertos muchos caminos a la vez, y es el juego que más posibilidades ofrece de los que ha hecho Lucasfilm.

Esta nueva aventura permite utilizar la VGA con 256 colores, nuevas técnicas de animación y secuencias animadas especiales. El tema del sonido ha sido superado con música y efectos especiales.

Los jugadores pueden elegir al comenzar el juego entre tres niveles de dificultad. Cada nivel tiene diferentes acertijos que varian en cada juego para hacerlo más adictivo.

En este juego aparecen nuevos personajes; y reaparecen otros como Stan, pero con una nueva profesión, y la gobernadora Marley.

Aparte se incluyen nuevas secuencias del ya acostumbrado humor de los personajes de la isla.

El argumento trata sobre el hallazago de un pedazo de mapa por parte de Guybrush, y la busqueda de los siguientes para reconstruirlo y poder ir a buscar un tesoro. El tesoro le indicará cómo deshacerse de LeChuck... y, por fin, el secreto de Monkey Island.

La otra nueva aventura de Indy comienza, como es de costumbre, cuando disfruta de un pacífico día en el Barnett College. Pacífico hasta que llega un extraño y misterioso alemán con una antigua estatua. Indy abre la estatua con una llave y se encuentra con una perla. De repente el extraño se marcha con la perla y con la estatua dejando olvidado su abrigo. En el bolsillo del abrigo Indy encuentra una tarjeta de identificación nazi, y un artículo de una revista sobre Sophia Hapgood, experta en temas de la Atlántida. Indy y Sophie habían tenido "asuntos" en el pasado, y ahora se vuelven a unir para luchar contra el Tercer Reich.

De momemto Lucasfilm no tiene pensado hacer ninguna otra historia sobre el profesor favorito de todos los aventureros.



Todos los gráficos están realizados en 256 colores. Una verdadera obra maestra en este aspecto.

Lo normal en estos casos es que primero se cree la película, y luego se haga el juego. En este caso se va a crear el juego, pero no la película, aunque estas nuevas aventuras serán publicadas en una serie de comics producidos por Dark Horse Comics.

Esta nueva aventura es el juego más largo y complejo que ha creado Lucasfilm, con más de 200 habitaciones. También se puede ver en VGA con 256 colores y se han usado técnicas de video para hacer los movimientos de los personajes más realistas. Las pantallas, tanto de este juego como del Monkey Island, son realmente espectaculares.

Los personajes de esta aventura son capaces de adquirir ciertas personalidades, es decir, actúan según sea el curso de la partida que estéis jugando. Indy es fiel a su personalidad de siempre, es decir, en contra de que el Tercer Reich encuentre algo que al caer en sus manos haga cambiar el curso de la civilización.

Ambos juegos estarán disponibles sobre el mes de Octubre para IBM o compatibles. Se necesita disco duro y las versiones del juego funcionarán con VGA/MCGA o CGA/EGA. Los juegos soportan las tarjetas Adlib, Soundblaster y Tandy, y las versiones de Amiga estarán disponibles a principios del 92.



El movimiento de los personajes ha sido realizado con técnicas de vídeo para conseguir un mayor realismo.

SOFTWARE DE BOLSILLO

System 4 está distribuyendo en España una nueva linea de software para los ordenadores PC, Amiga y Atari ST. La característica primordial de este producto es su precio, tan sólo 875 pesetas.

En total, Prism Leisure Corporation, la empresa creadora del invento, dispone de 60 títulos que muy pronto se verán incrementados por otros 16 grandes éxitos del pasado. Una buena idea, sin duda.



NUEVAS AVENTURAS PARA EL CADAVER

Ante el éxito obtenido por CADAVER, The Bitmap Brothers, sus creadores, han decidido lanzar un disco con nuevas aventuras de este magnífico tridimensional. Como viene siendo habitual, será necesario que tengáis el CADAVER original para tener acceso a esta nueva aventura. Os seguiremos informando.

LO QUE DEBE SABER SOBRE

MEGAOCIO

¿COMO MANDO UNA CARTA A LA REVISTA?

Si Vd. desea enviar una carta a la sección de correo de la revista debe dirigirse a:

MEGAOCIO "Sección Correo".
C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1ºIzda.
28010 Madrid

¿DONDE ME DIRIJO PARA LOS ASUNTOS RELACIONADOS CON LA SUSCRIPCION?

Para cualquier asunto relacionado con este tema escriba a :

MEGAOCIO Dpto.Suscripciones.
C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1ºIzda.
28010 Madrid
O bien llame al teléfono: (91) 319 80 37.

¿COMO OBTENGO INFORMACION SOBRE PUBLICIDAD?.

Para recibir información sobre la inserción de anuncios publicitarios en la revista debe ponerse en contacto con:

MEGAOCIO Publicidad-Revista.
C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1ºIzda.
28010 Madrid

¿PUEDO COMPRAR EJEMPLARES ATRASADOS?

Envíenos el cupón con los números que desea e indíquenos la forma de pago. Dirigirlo a:

BMF Grupo de Comunicación, S.A.
a la dirección antes indicada.

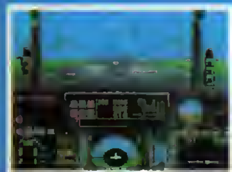
NOTICIAS



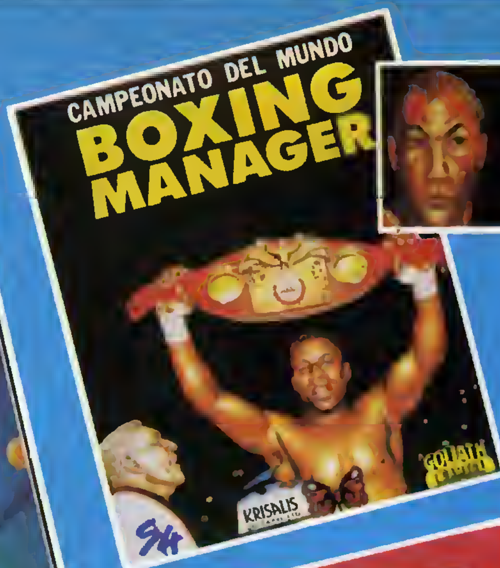
EL NUEVO CDTV

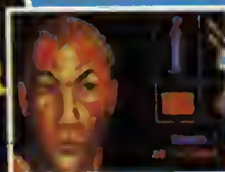
Commodore tiene pensado lanzar el CDTV. Este aparato similar en muchas de sus característica al Amiga 500, puede leer información de la CD-ROM, con lo que su capacidad de almacenaje de datos es impresionantemente más grande (500 megas aproximádamente). De esta forma por ejemplo, podemos disfrutar de un juego hecho totalmente a base de digitalizaciones o incluso escuchar música de los ya clásicos Compac Disc.
Ya hay un variado grupo de aplicaciones para este nuevo invento como pueden ser las demostraciones musicales CD Remix o Music Maker, los libros para niños Mud Puddle y Paper Bag Princess, libros para adultos como Illustrated Holy Bible (la biblia ilustrada) o Timetable of Business and Politics, y juegos como Sim City o Defender of the Crown, todo esto entre otros muchos.
Este nuevo producto de Commodore va a ser una verdadera revolución que sin duda llegará a ser del agrado de todos nosotros, la única duda que puede asaltarnos cuando lo conozcamos será la elección de nuestro software.

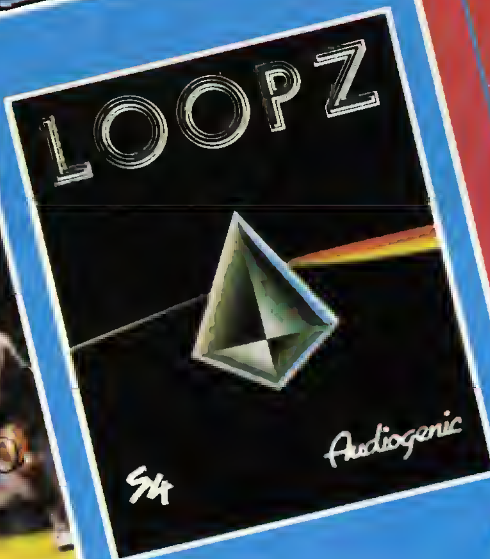
TENTACIONES



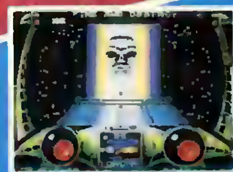
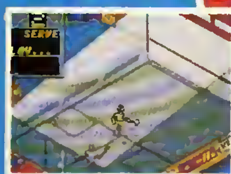


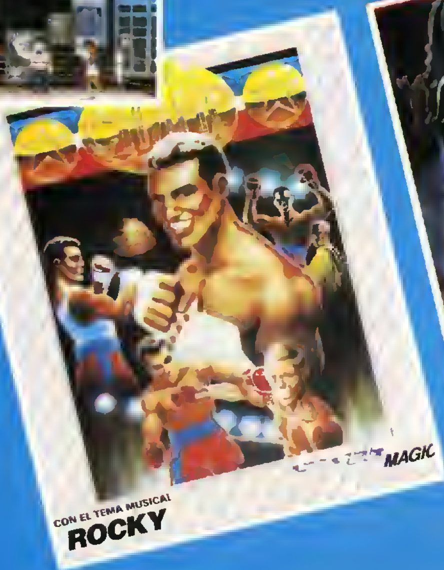




SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza. de los Martires, 10
28034 MADRID
Tel.: 735 01 02
Fax: 735 06 95











La herramienta más potente

Para Amiga hay disponibles una gran cantidad de utilidades, muy potentes en su mayoría, pero ninguna alcanza el grado de perfección y ninguna es tan completa como el periférico que analizamos en esta ocasión. Se trata de Amiga Action Replay II, un interesante cartucho que ofrece unas posibilidades insospechadas por su precio y tamaño.

Estéticamente el Amiga Action Replay II resulta atractivo, dispone de un botón para activar las ayudas internas, un conmutador para activar el modo de ralentización, un pequeño potenciómetro para regularla y un led que indica si esta opción permanece activa o inactiva.

En principio parece que el aparato no tiene gran complicación y es demasiado grande para lo poco que hace, pero... no nos dejemos engañar, accionando el botón para activarlo tenemos acceso a otro mundo totalmente distinto, nos sorprenderá y sumirá en un deseo incontenible de analizar, destripar y modificar los datos de cualquier juego o aplicación en la memoria del ordenador.

Las opciones

En principio, al accionar el botón para activar el Amiga Action Replay II, disponemos de un amplio menú de opciones que podemos visualizar en pantalla pulsando la tecla HELP. Las opciones se pueden dividir en los siguientes grupos: comandos de disco, comandos para programas congelados en memoria, comandos para gráficos, comandos para trucos, comandos para utilidades, comandos para monitor y comandos para información del sistema.

La primera de las opciones (comandos de disco), por ejemplo, nos posibilitan la utilización de instrucciones del DOS que hasta ahora estaban reservadas al CLI del sistema operativo. Este es el caso de comandos como: dir, format, makedir, cd, install, bootprot o dcopy entre otras. Su misión es facilitar la labor del usuario y ofrecerle en todo momento la posibilidad de tener acceso a estos comandos.

Un ejemplo muy simple de la potencia de estas opciones podría ser en el caso de que sólo dispusiésemos de una unidad de disco, en ese caso el Amiga Action Replay II puede convertirse en una auténtica maravilla ahorrándonos un tiempo precioso. Podríamos formatear y copiar discos, crear directorios o pedir un directorio sin tener que copiar todos los comandos necesarios a la RAM (con su correspondiente PATH) o prescindir del disco con el sistema operativo. ¡Eso de meter y sacar discos es un esfuerzo desmedido y agotador!.

Además...

Con este periférico es posible modificar datos de la memoria, salvar un determinado bloque de ésta en disco, buscar los datos de un sprite o visualizar y guardar en disco la pantalla que había antes de activarlo.

También existe la posibilidad de examinar la memoria para prevenir errores o virus, eliminarlos en caso de que existan (sólo los virus, lógicamente), buscar digitalizaciones en memo-

ria (y grabarlos en disco), buscar músicas de juegos (sí, y grabar), y por último, una de las opciones más potentes: copiar el contenido de la memoria a un disco, de forma que podemos hacer un "backup" de cualquier juego o utilidad en un determinado punto y reanudarlo más tarde en el mismo en el que se dejó.

El menú de configuración

Este es otro de los puntos positivos del artefacto. Se trata de un menú de configuración al que podemos acceder a través de la tecla F3, una vez activado el Amiga Action Replay II.

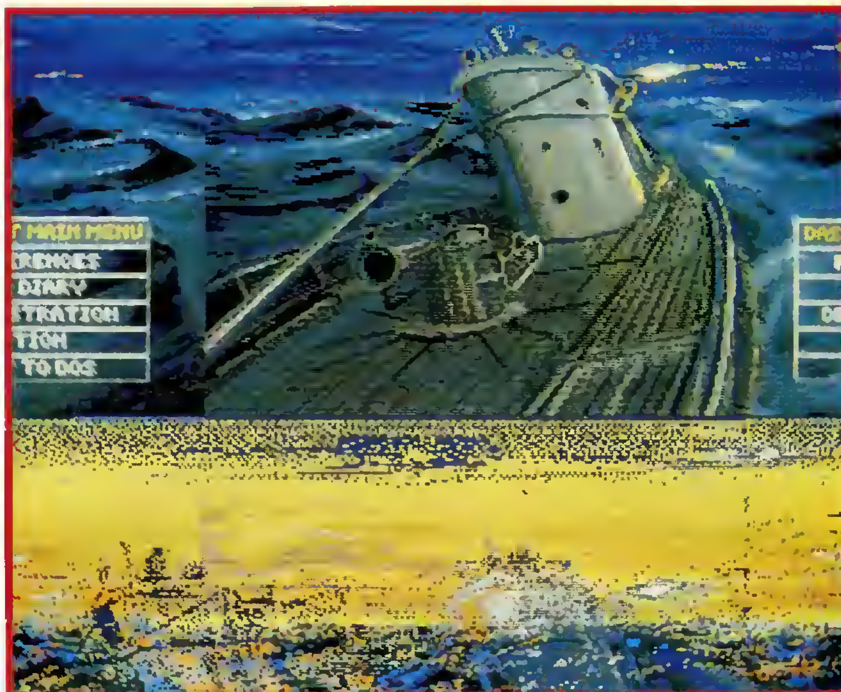
Este menú nos ofrece las siguientes ventajas: configurar cuanta y que tipo de memoria vamos a utilizar, si deseamos autodisparo en cualquiera de los joysticks y en que tanto por ciento (de 0 a 100 configurable en pasos de 10), elegir desde que disco o discos va a arrancar el ordenador, eliminar una unidad de disco en concreto, activar el chequeador de virus y limpiar la memoria cada vez que hagamos un reset.

Los maravillosos pokes...

Otra de las opciones que aporta este fenomenal periférico y una de las razones por la que muchos usuarios se decidirán en su adquisición, es la posibilidad de obtener innumerables ventajas en los videojuegos, como: vidas infinitas, energía infinita, tiempo infinito, armas infinitas, elegir número de fase, inmunidad, etc.

Todo ello se consigue de forma sencilla, sin complicaciones. Este pequeño aparato dispone de unas potentes instrucciones que facultan al más inexperto novicio a encontrar los más recónditos secretos de la mayoría de los videojuegos.

El modo de empleo para obtener los pokes de un determinado juego serían los siguientes: primero hay que poner el juego en el ordenador, activar el Amiga Action Replay II, introducir por medio de una de las instrucciones las vidas de que disponemos, volver al juego, esperar a que nos eliminen una vida, volver a activar el Amiga Action Replay, introducir las vidas que tenemos ahora y repetir todo este proceso tantas veces como sea necesario. Por norma general el ordenador acabará proporcionándonos una dirección de memoria donde se almacenan las vidas, y entonces podemos cambiar el contenido de ésta por el número de vidas que deseemos o bien, utilizar otra de las opciones disponibles para obtener vidas infinitas.



Con el editor podemos salvar cualquier pantalla en disco, averiguar los planos que la componen, etc...

En líneas generales, podemos decir que se trata de un cartucho que deberían tener todos los usuarios de Amiga, tanto por su precio, muy reducido para todo lo que ofrece, como por sus prestaciones. Indudablemente nos ayudará a explotar aun más las posibilidades de esta máquina.

Puedes encontrar este material en MAILSOFT al precio de 13.500 pesetas en sus dos tiendas de Madrid, o utilizar sus servicio de ventas por correo:

P° de Sta. María de la Cabeza, 1
28045 Madrid
Tel. 527 82 25

Montera, 32, 2°
28013 Madrid
Tel. 522 49 79

Creador:

DATEL ELECTRONICS

Distribuidor:

MAIL SOFT.

Lo mejor:

Dispone de muchas opciones en ROM.

Lo peor:

Podría grabar los instrumentos de Sound Tracker automáticamente, es tedioso el tener que improvisar con la opción Tracker y Scan.

Equipo necesario:

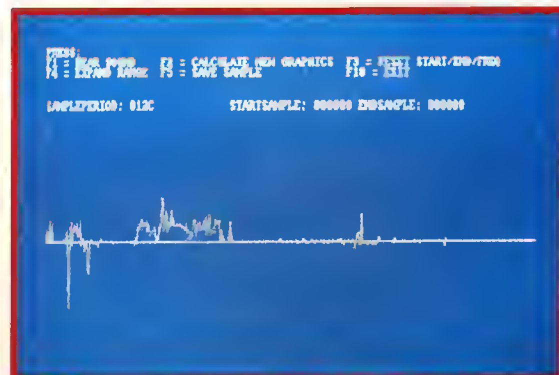
Un Amiga 500 o Amiga 2000. Existe una versión para cada modelo.

Precio:

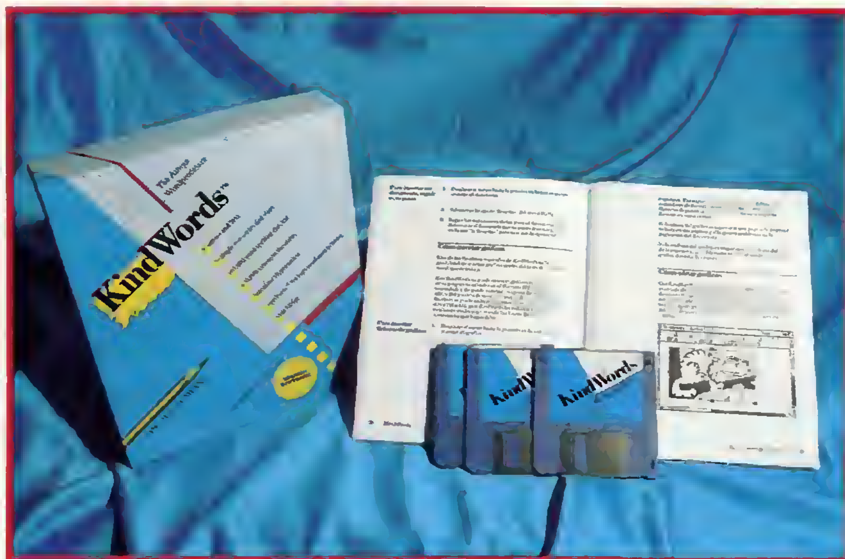
13.500 pesetas.



También es posible buscar las músicas de algunos videojuegos por la memoria y salvarlos en disco.



Buscando samples por toda la memoria.



Y en español, como la música rap

KINDWORDS

KindWords es un buen procesador de textos, aunque no es el mejor que hay para Amiga. Sin embargo, tiene unas cuantas virtudes que no pueden ser pasadas por alto: se distribuye oficialmente en España, está totalmente traducido al castellano, tiene corrector ortográfico, y un precio no excesivo para el resultado que da.

Efectivamente, aunque conocemos otro procesador (no otros, sino otro: sólo uno) mejor que KindWords, no tenemos noticias de que se distribuya oficialmente en España, así que podemos decir que en nuestro país este es el mejor procesador para Amiga. Por cierto, haciendo un juego de palabras con la traducción del inglés, si para PC existe la palabra perfecta, para Amiga tenemos palabras con clase.

KindWords es un procesador que tiene casi todo. Puede justificar, alinear a derecha o izquierda, centrar, utilizar tabuladores decimales o normales, y dispone de encabezamientos y pies de página, corrector ortográfico, hipenación (partición automática de palabras al final de línea), inserción de gráficos, varias fuentes de letras, varios tipos de letras (cursiva, negrita, etc.), modos especiales de impresión, Mail-Merge, y alguna cosa más. Como la inmensa mayoría de estas opciones son ya conocidas por todos los usuarios, voy a centrarme en las peculiaridades que puedan tener las más normales y en las opciones menos habituales.

En general...

Empezemos por hacer una pequeña anotación sobre el procesador en general. Como es habitual en los programas para Amiga, casi todas las opciones están disponibles desde el menú o pinchando en los iconos adecuados, así como mediante la pulsación de la tecla Amiga y otra tecla adicional. El programa sigue la filosofía WYSIWYG (What You See Is What You Get, tal como lo ves quedará impreso), aunque no de forma completa. Tan sólo se pierde esta filosofía en la forma de las letras, las cuales difieren del aspecto que se obtendrá por impresora, aunque, si se utiliza la opción SuperFonts, se sale ganando respecto a la imagen de pantalla.

Y pasemos a comentar los detalles sobre las opciones más generales. La justificación es la habitual de los procesadores de textos, es decir, no incluye microjustificación (separación entre palabras homogénea a lo largo de la línea). No podemos definir tabuladores a nuestro antojo, sino que sólo podemos decir la distancia entre ellos, la posición en la que comienza el primero y el tipo (normal o decimal). Cada párrafo puede llevar su propia definición de margen izquierdo, derecho y sangrado, y en cualquier momento podemos seleccionar la fuente de letras deseada entre las once de que dispone KindWords. Las fuentes no son las del sistema y no pueden mezclarse con éstas. Esto se debe a que KindWords dispone de un modo especial de impresión en el que el texto se imprime en modo gráfico, para lo cual el programa dispone de unos drivers especiales para imprimir dichas fuentes.

Las virtudes de KindWords

Hablando de imprimir, KindWords dispone de tres tipos de impresión: borrador, final, y SuperFonts. En la calidad borrador no se imprimen gráficos y el tipo de letra utilizado es el más veloz posible (y por tanto el de menor calidad). En calidad final se hace uso de la NLQ, LQ y posibles fuentes de letras de las que disponga la impresora. Por último, con SuperFonts se obtiene una calidad asombrosa incluso en impresoras matriciales de nueve agujas, a costa de una menor velocidad de impresión. Sin embargo, los resultados son dignos de ser usados para cartas comerciales y de negocios. KindWords admite impresoras láser, aunque no hace uso del PostScript.

El corrector ortográfico funciona bien. El diccionario tiene más de cien mil palabras, según los creadores (yo sólo conte treinta y siete mil cuatrocienteas ochenta y cinco). Cuando encuentra un vocablo que no tiene, nos lo presenta dándonos la opción de corregirlo manualmente o pedir una lista de sugerencias. Tras aparecer las diversas opciones, pinchamos con el ratón la que deseamos y, seguidamente, escogemos el método de cambio: ignorar (no cambiar), sustituir, cambiar todo (efectuar la sustitución en todas las apariciones de la palabra en cuestión), o terminar (acabar con el corrector ortográfico). Por su parte la hipenación tampoco da problemas, y reconoce perfectamente las reglas de partición de palabras del castellano.

KindWords permite la definición de encabezamientos y pies de página, de forma sencilla, insertando si lo deseamos, el número de página de forma automática. Podemos establecer el formato de numeración entre varios posibles, fijando el número de página inicial (algo muy útil cuando trabajamos con documentos tan largos que no caben enteros en la memoria del ordenador). El Mail-Merge de KindWords es sencillo, pero efectivo. Básicamente consiste en crear un documento con los campos a rellenar delimitados por dos corchetes angulados ("<" y ">"). Luego se crea otro documento con un registro inicial que tiene el nombre de los campos a insertar y, a continuación, la lista de registros a mezclar. A la hora de imprimir se escoge impresión mezclada, y el programa se encarga de unir ambos ficheros.

La inserción de gráficos es, posiblemente, el punto más chapucero de KindWords. La filosofía de inserción es tratar al gráfico como un trozo de texto más, es decir, se inserta entre dos caracteres. Pero el problema surge porque no podemos mezclar texto y gráficos, viéndonos obligados a dejar huecos en blanco. Un cero en este aspecto.

Como habréis podido observar, hemos entrado en los defectos. Además del ya comentado hay veces en las que el procesador se vuelve loco y nos hace creer que acaba de desaparecer un trozo de texto (me pasó justo mientras escribía esta frase). Con calma y paciencia se soluciona todo: basta con pulsar [ENTER] unas cuantas veces para que la pantalla haya de ser redibujada por el scroll y todo volverá a su cauce.

Otro problema que surge más o menos a menudo es que al teclear un acento aparece un espacio fantasma delante de la vocal acentuada. Al principio pensé que era yo mismo el que, sin querer, pulsaba la barra espaciadora, pero he podido comprobar que no era así. En general, el programa responde en ocasiones algo lentamente al teclado, e incluso se come pulsaciones, aunque esto último es muy poco frecuente. Hay también un fallo de traducción descomunal. Casi todos los procesadores disponen de una opción para marcar todo el texto. Aquí también, pero al traducirla lo hicieron por "Borrar todo", y a ver quién es el guapo que se atreve a probar. Por último, el programa funciona correctamente con sólo 512K, pero la memoria disponible se ve reducida a tan sólo unos 70K. Si se dispone de 1Mbyte la memoria pasa a ser aproximadamente 576K.

Conclusiones

En general, y sin tener en cuenta el hecho de que KindWords está traducido, nos encontramos ante un buen procesador de textos, al que sólo le falta una mejor gestión de los gráficos y alguna que otra posibilidad de creación de columnas para entrar en el campo de la autoedición. Pero si además tenemos en cuenta que la traducción es muy buena, que el diccionario es muy completo, que el manual es casi perfecto, que podemos registrarnos como usuarios legales mediante el envío de una tarjeta de referencia cumplimentada, y que el precio no sobrepasa las quince mil pesetas (más que aceptable si tenemos en cuenta los precios de algunos procesadores para ordenadores compatibles), entonces podemos considerar a KindWords como uno de los mejores programas "serios" de Amiga disponibles en España.

Ricardo Palomares

Kindwords justifica mediante la inserción de espacios, es decir, carece de microjustificación. Sin embargo, dispone de diversos modos de impresión, así como de superíndices y subíndices. Tiene también un juego de símbolos: └ ♀ © ┘ ┤ ⇨ ⇦ ⇧ ⇩ ▲ ▼ ◄ ├ ♂ ¶ ├ ® ┴ ™ ♫ ♪ ┼ ─ § │ ┌ ┬ ┐ * ‡ ☞ ☜ ☝ ☟ ~ † ∞ ► ● •, otro de signos matemáticos: < ⊆ ≰ ≤ ≠ ≥ ∀ ∃ ∓ ⊂ ⊃ ∈ ⊄ ≥ / · ≈ ≢ > ≱ ± ≰ ≠ » Π « i = ≃ ≅ ≡ ∧ ! " ÷ x − + \ ∋ | c C Ø ℵ ∉ ⌈ ⋧ ≻ », y por último, uno de letras griegas: αβχδεφγηι ψκλμνοπθρστυφωξυζ ΑΒΧΔΕΦΓΗΙ ΨΚΛΜΝΟΠΘΡΣΤΥςΩΞϖΖ. Además, también admite los signos especiales de la fuente Topaz 8 de Amiga: æ å ± ß ° © đ ç a ® Þ o " µ , ø £ , etc...

KindWords puede justificar, tal y como se aprecia en esta larga frase que escribí para sobrepasar el margen derecho.

Además puede alinear a la izquierda, con lo cual el margen derecho queda suelto, acabando algunas líneas en una posición más cercana al extremo de la hoja que otras, exactamente tal y como sucede con estas.

Puede ser que desees alinear los párrafos al margen derecho, de forma que sea el margen derecho el que permanezca ajustado, variando el izquierdo según las características del texto. Pues bien, también esto lo permite Kindwords.

O incluso a lo mejor deseas centrarlo, con el fin de que se obtenga un efecto más delicado y elegante

Ejemplo de impresión con Kind Words en una impresora de nueve agujas.

FICHA TECNICA

KINDWORDS (AMIGA)

Creador:

THE DISC COMPANY

Distribuidor:

SYSTEM 4

Equipo requerido:

Amiga 500, preferible con 1Mbyte o más de memoria y dos unidades de disco o disco duro.

Lo mejor:

Totalmente en castellano, programa y manuales.

Diccionario, también en castellano.

Partición de palabras automática.

Fácil de usar.

Completo.

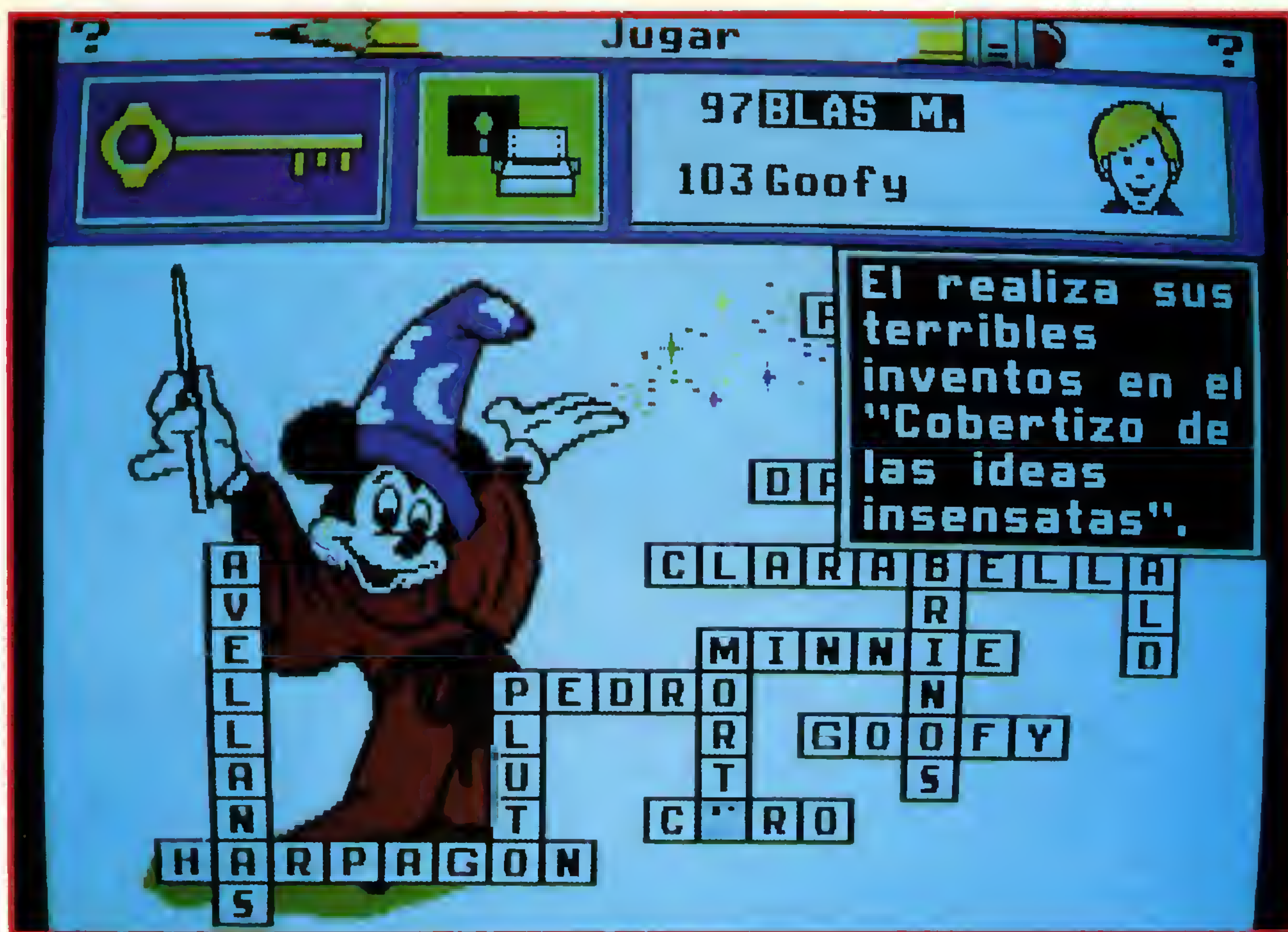
Lo peor:

El método de inserción de gráficos.

La respuesta al teclado en algunas ocasiones.

Poca memoria disponible si no se dispone de 1 Mbyte.

Una de las opciones más potente del programa es la posibilidad de combinar gráficos y texto.



MICKEY Y LA MAQUINA DE CRUCIGRAMAS

Educación y diversión al mismo tiempo

Este programa de Titus es ideal para que los niños aprendan de una forma amena y simple de modo que no les resulte desagradable el trabajo, sino que lo vean como un juego que practicar con sus familiares y amigos o, simplemente, contra el ordenador.

Aquí tenemos otra prueba de software educativo destinado esta vez a los más pequeños de la casa. Con este programa podemos conseguir desde el perfeccionamiento del deletreo de palabras y la lectura, hasta la adquisicíón de un poco de soltura en el manejo del ordenador, pasando por el aprendizaje de nuevos términos y sus significados, y todo ello de una forma fácil, divertida y progresiva para los chavales.

Los de menor edad podrán asociar las figuras de cosas y animales, previamente preparadas por sus padres de entre una amplia gama de dibujos que el programa posee, con sus respectivos nombres. Pasando esta primera fase los niños pueden aprender el significado de las palabras que los padres introduzcan en el ordenador, y divertirse respondiendo preguntas sobre sus dibujos animados favoritos: Bambi, Cenicienta, Peter Pan, etc. Otra cosa que puede ser útil para los más mayores es la desenvoltura con el teclado, la impresora, y el inicio en el manejo del software para el posterior uso de programas más complejos. Todo ello en un ambiente de diversión en que los chicos se lo pasan bien con sus amigos, aprendiendo a la vez.

El programa está preparado para que se pueda crear uno mismo sus crucigramas y resolverlos tanto en el ordenador como en un folio al que se

*E*l programa está preparado para que se pueda crear uno mismo sus crucigramas y resolverlos.

haya pasado anteriormente con una impresora de la amplia gama para las que está ideado. También podemos cambiar los dibujos de fondo, girar su posición 180 grados en horizontal, grabar nuestros crucigramas, etc.

Con todo esto seguro que todos pueden sacar utilidad de este programa que posee tres niveles de dificultad más el que nosotros impongamos al introducir nuestras propias definiciones. Con todo, podemos estar seguros de que vamos a tener los mismos crucigramas que las revistas y periódicos pero a la medida que deseamos, de forma que se le puede sacar bastante más provecho.

VERSION COMENTADA: PC (VGA)

Este programa resulta ser un medio ideal para que los pequeños de la familia lo pasen bien y aprendan al mismo tiempo, y en un momento dado, incluso a los mayores les puede entretener.

OTRAS VERSIONES:

Atari, Amiga y PC.

Creador:

TITUS.

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

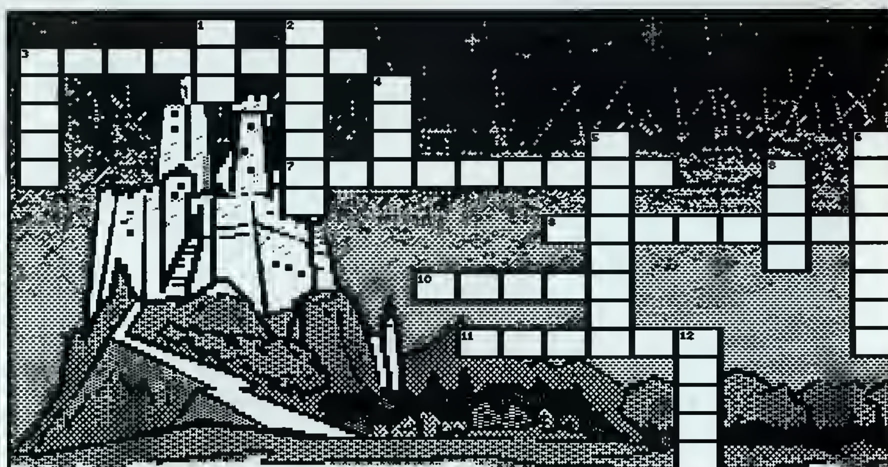
Un juego educativo.

Lo peor:

No poder introducir nuestros propios dibujos de fondo.

5¼	✌	3½	✌
CGA	✌	EGA	✌
VGA	✌	Hercules	✖
Ratón	✌	Joystick	✖
Sonido PC	✖	Adlib	✖

CRUCIGRAMA MEGAOCIO



← 3 horizontal →
Mejor revista de juegos.

← 7 horizontal →
Para imprimir textos del ordenador.

← 9 horizontal →
Mejor juego del año.

← 10 horizontal →
Periférico con nombre de roedor.

← 11 horizontal →
The secret of the monkey ...

↑ 1 vertical ↓
Memoria de solo lectura.

↑ 2 vertical ↓
Compañía española de software.

↑ 3 vertical ↓
Personaje famoso de nintendo.

↑ 4 vertical ↓
componente principal del ordenador.

↑ 5 vertical ↓
Empresa distribuidora de este juego.

↑ 6 vertical ↓
Sirve para jugar mejor.

↑ 8 vertical ↓
Sistema portatil de videojuegos.

↑ 12 vertical ↓
Sirve para almanacenar datos.

Reservados todos los derechos Compañia Walt Disney



El programa dispone de una gran cantidad de dibujos utilizables desde el diseñador.



Otro "Commando"...

War Zone es un arcade tipo "Commando" que nos llega de la mano de Core Design, y destaca, en concreto, por su calidad, asombrosa aunque oscurecida por la falta de originalidad.

Ultimamente se están volviendo a poner de moda los juegos que cuentan con protagonistas musculosos a reventar que van aniquilando enemigos a diestro y siniestro, a bombazo limpio en cualquier selva o complejo militar que se precie. Pues bien, de eso trata este divertido War Zone, ya que, aunque no nos podemos quejar de su nivel técnico o estético, si que podríamos apelar a la inventiva de cada programador. War Zone no aporta nada nuevo a lo que aportaba hace años, por ejemplo, Ikari Warriors o Guerrilla War o mil títulos más que tienen por temática algo semejante.

En una partida nos dará tiempo a descubrir una gran parte del juego y de su potencial, proporcionando una gran adicción.

En éste juego, al igual que sucede en otros títulos, debemos avanzar hacia arriba eliminando enemigos y tanques, liberando prisioneros y demás menesteres de un héroe ya tan "tradicional".

La verdad es que aunque la concepción del programa no es nada original, el nivel técnico alcanzado por el juego si que es alto, ya que tanto la velocidad alcanzada durante el desarrollo de la acción y el transcurso de la partida como los gráficos son magníficos.

También contamos con la opción de jugar la partida a dobles con un amigo, lo que facilitará notablemente nuestra misión.

El juego

Los gráficos son muy buenos, contando con un colorido acorde a la calidad de los mismos. Los movimientos y desplazamientos tanto de las balas, tanques, enemigos y los propios protagonistas son rápidos y suaves, y el scroll de pantalla muy bueno.

El sonido también es uno de los puntos positivos de War Zone, ya que todos los FX así como la banda sonora de presentación son notables.

De la originalidad no hace falta hablar, ya que es algo que ya está lo suficientemente visto y discutido, y la



Para tener acceso a la zona superior, antes hay que destruir el tren. Con unos miles de disparos habrá bastante. (Amiga)

VERSION COMENTADA: AMIGA

War Zone es un gran juego que destaca sobre todo por su adicción, ya que aunque no es muy original, este aspecto queda saldado con creces por el conjunto conseguido por los programadores de Core design.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y Atari ST.

Creador:

CORE DESIGN

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

Acción y gráficos.

Lo peor:

No es nada original.



Gráficos:	8
Sonido:	7
Adicción	8

verdad, es que en este punto se podían haber esmerado un poco más.

El juego es muy adictivo y la jugabilidad está muy bien ajustada, ya que no es demasiado difícil como se podía pensar en un principio, ni demasiado fácil. En una partida nos dará tiempo a descubrir una gran parte del juego y de su potencial, proporcionando una gran adicción.

En definitiva. War Zone es un magnífico arcade que hará pasar a los forofos de este tipo de juegos momentos de éxtasis delante de su monitor.



Algunos de los enemigos se ocultan tras las trincheras. Si no tenemos granadas nos veremos obligados a sobrepasar la barrera y eliminarlos a disparos. (Amiga)



CRIME WAVE

El crimen organizado lo lleva claro

No necesitas ser un "Rambo" ni nada por el estilo para que los criminales te consideren su principal quebradero de cabeza, al menos los de este juego. Con los diferentes armamentos te resultará sumamente fácil abrirte paso entre todos estos indeseables para finalmente acabar con su jefazo y hacer de tu ciudad un buen sitio donde vivir.





Ninjas, hombres armados, robots y demás obstáculos intentarán hacer fracasar nuestra misión. (PC VGA)

En este juego de Access eres un duro investigador privado contratado para rescatar a la hermosa hija del presidente. Esta fue raptada en el transcurso de una cena que su padre ofrecía a diplomáticos de distintos países. A pesar de ser el detective más prestigioso del país, llevar a buen fin toda esta historia no te va a resultar tarea nada fácil. Tras pasar algún tiempo investigando has conseguido encontrar unas cuantas pistas y tus confidentes te han dado dos o tres nombres. Con ayuda de tu computador, conectado a todas las bases de datos de la policía, descubres que estás en el camino correcto y te dispones a afrontar el caso más importante y arriesgado de toda tu vida. Por ello, preparas el material más moderno en lo que a lucha antiterrorista se refiere y te dispones a hacer frente a una de las mayores organizaciones criminales que existen. Tienes que darte prisa ya que el pánico ha invadido la ciudad nada más darse a conocer la noticia por los medios de difusión. Si fallas, no sólo se perderá la vida de esta importante mujer, sino que no habrá quien pare los pies a las bandas de criminales que, con esta demostración de fuerza, terminarán con toda oposición a sus actos delictivos y crearán un país de muerte y destrucción.

Esta es más o menos la historia que al inicio y durante el juego podrás ir descubriendo a base de pequeñas digitalizaciones que hacen que el Crime Wave tenga unos gráficos dignos de mención. Por otro lado y para que sigas formándote una idea de cómo es este arcade, piensa que el juego tiene varias fases, unas en las que prácticamente no tienes nada que destruir y en las que tienes que utilizar tu habilidad para pasar ciertas barreras de rayos láser que son perjudiciales para la salud, y otras en las que además de esquivar los tiros de tus enemigos es interesante que los vayas eliminando.

Para hacer esto último dispones de dos armamentos diferentes que en distintas fases se ven ampliados. Lo normal es que sólo puedas hacer uso del



En la computadora del héroe de turno observamos a la hija del presidente, un poco ligerita de ropa, como a todos nos gusta.

JUEGOS

básico; un arma automática, con la que matar a los criminales de uno en uno, y unos misiles que, cuando hacen blanco, parten en varios trozos los cuerpos de los maleantes que se encuentre en los alrededores de la explosión.

Como es natural las municiones no son infinitas de modo que tienes que ir decomisando la que los malhechores van dejando a tu paso. También es importante ir recogiendo la droga y el dinero que se dejan, ya sea en escondites que tienes que destruir con los misiles, ya sea la que tienen repartida por todo el camino. Cuanto más tengas al final de cada fase, más puntos te dan y antes llegas a los necesarios para adquirir una vida extra. Además de esto también puedas encontrar energía, armas, o algún que otro muñequito (vida extra), (normalmente hay uno al final de cada fase).

Para finalizar el cuadro del Crime Wave decirte que es una buena muestra de como van cambiando las cosas en el mundillo de los juegos de ordenador para PC. Lo más reseñable son los gráficos y el sonido basados casi totalmente en digitalizaciones y que hacen, en lo que a pantallas se refiere, que la versión VGA sea mucho mejor que la que han hecho para los todopoderosos Amiga. En lo referente al sonido aún está por debajo, pero con una notable diferencia respecto a otros juegos. Si a esto le añadimos que se puede considerar un arcade bastante adictivo y con varias posibilidades de nivel y sonido, gráficos (VGA/MCGA, EGA y TANDY), y la opción de jugar una versión corta en la que se excluyen todas las alusiones gráficas de la historia, tenemos que Crime Wave es un juego digno de tener en cuenta si eres amante de las bonitas pantallas y los juegos de arcade. Unicamente tiene dos inconvenientes; la necesidad de un ordenador rápido, al menos 16 Mhz si no queremos movernos a paso de tortuga, y la necesidad de poseer una unidad de disco duro, ya que con un total de ocho diquetes de 5.25 los creadores han pensado que sería un engorro tener que estar cambiándolos cada dos por tres.

VERSION COMENTADA: PC VGA

Es un arcade con una adictividad bastante alta debido principalmente a sus gráficos excelentes y a que en su nivel más fácil no es muy complicado de terminar, aunque para ello tengamos que pasar bastante tiempo delante del monitor.

OTRAS VERSIONES:

PC, Amiga y Atari ST.

Creador:

ACCESS

Distribuidor:

ERBE

Lo mejor:

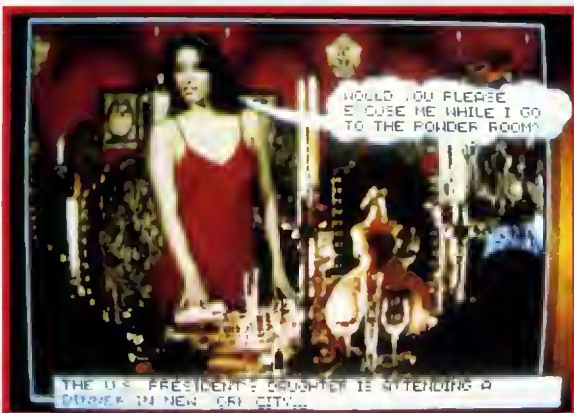
Los gráficos.

Lo peor:

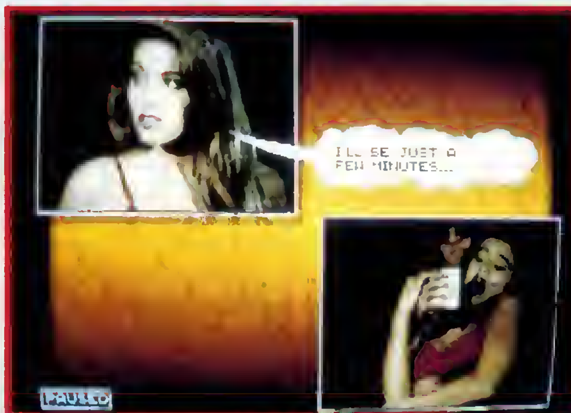
No tener 16 Mhz o más.



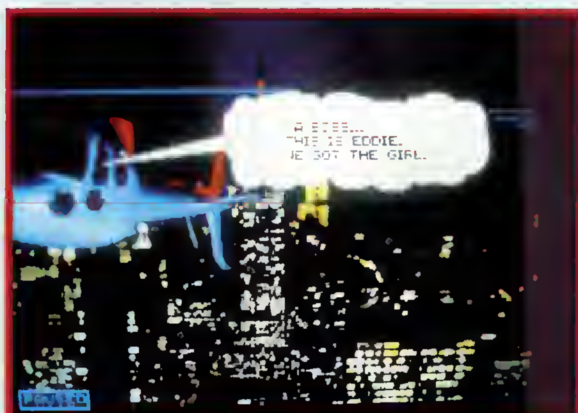
Sonido: 8
Gráficos: 10
Adicción: 9



La hija del presidente se lo está pasando genial en la fiesta. Por lo tanto, se dirige a su habitación para empolvalrse un poquito y estar más guapa.



¡Sorpresa! ¿Quién está ahí? la hija del presidente ha sido secuestrada.



Los malhechores huyen en un helicóptero con su víctima y se dirigen a la guarida del malo de turno.



Por fín han llegado. La chica está en peligro. ¿Quién la salvará?

VIDEOS CURSOS DE INFORMATICA

PARA QUE VD. , SOLO CON SU ORDENADOR , PROFUNDICE EN LOS PROGRAMAS Y PUEDA DOMINAR FACILMENTE LAS APLICACIONES DE MAYOR DIFUSION

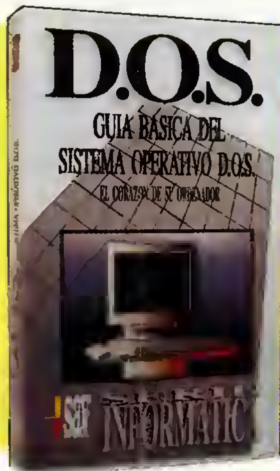


HELLO PC

Empiece a trabajar en su PC al instante. Colóque su vídeo y prepárese a disfrutar de un aprendizaje agradable y sencillo. Evite la consusión de aprender sólo con un manual!. Ahora puede aprender ayudándose sólo de la imagen. **Hello PC** es el sistema más fácil y completo para aprender el funcionamiento de su ordenador.

* Puesta en marcha del PC
* Introducción de discos
* Lectura
* Grabación
* Duplicado
* Formateado

Ref: IN-100
P.V.P.: 2.995 Ptas.

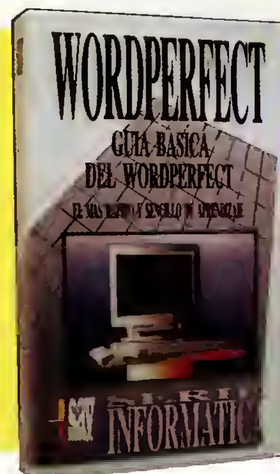


D.O.S. GUIA BASICA.

Le enseñamos cómo entrar en el sistemaa, introducir la hora y el dia, usar otros comandos, formatear un disco, borrarlo y eliminar ficheros. Nuestro instructor profesional le enseñará paso a paso ejemplos con los que podrá aprender lo básico del D.O.S.

* Utilizar el sistema operativo D.O.S.
* Puesta en marcha, programación de la hora y el día
* Uso del DIR (directorio de archivos ficheros)
* Formateo, copiado y borrado de discos.
* Nombrar, copiar, renombrar y borrar ficheros

Ref: IN- 101
P.V.P.: 2.995 Ptas.



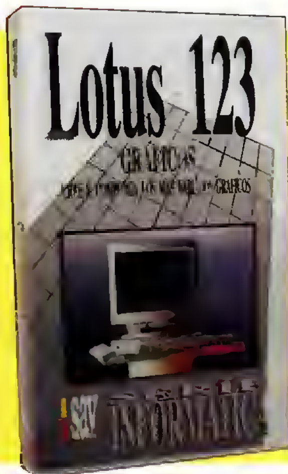
WORDPERFECT

El más comprensible y popular tratamiento de textos para uso profesional disponible hoy en dia.

Ilustraciones prácticas le enseñarán fáciles menus de ayuda y funciones especiales. Aprenderá como crear y salvar documentos, borrar textos, etc.

* Como usar fácilmente los menus de ayuda
* Funciones especiales del teclado
* Crear y guardar documentos
* Imprimir, borrar e insertar textos

Ref: IN-102
P.V.P.: 2.995 Ptas.



LOTUS 123 FUNCIONES BASICAS

El **Lotus 1-2-3** es una herramienta indispensable en cualquier sistema de trabajo. Por medio de nuestros ejemplos les ayudaremos a manejar este complejo programa y a dominar todas sus posibilidades en un breve espacio de tiempo.

* Introducción al Lotus 1-2-3
* Carga Lotus 1-2-3
* Ficheros en blanco y rangos
* Panel de control
* Introducción de datos

Ref: IN-103
P.V.P.: 2.995 Ptas.

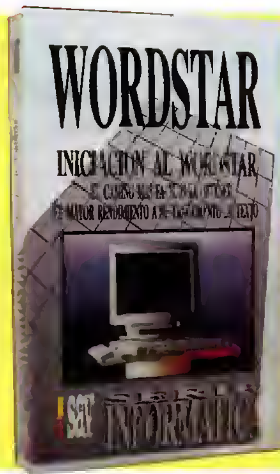


DBASE III GUIA BASICA

Nuestro experto instructor le enseñará como utilizar los fáciles menús de ayuda para abrir ficheros, introducir información en el **dbase III,** añadir, imprimir y borrar datos. Paso a paso y con ejemplos le ayudaremos a entender los conceptos de la base de datos.

* Conceptos de la base de datos
* Menus para abrir ficheros
* Añadir, imprimir y borrar datos
* Presentar datos en pantalla

Ref: IN-104
P.V.P.: 2.995 Ptas.



INICIACION AL WORDSTAR

Mediante este video podrá aprender de forma sencilla el manejo del **WORDSTAR:**

* Programa de instrucciones
* Como utilizar los menús de ayuda
* Crear y salvar documentos
* Borrar e insertar párrafos
* Imprimir

Ref: IN-105
P.V.P.: 2.995 Ptas.

ENVIOS A TODA ESPAÑA. PEDIDOS POR TELEFONO (91) 319 80 37



ARMOUR-GEDDON

En el inmenso espacio

La gran proliferación de juegos en tres dimensiones en los últimos tiempos está haciendo que este tipo de programas se estén desarrollando a pasos agigantados, para crear cada vez obras mejores y más complejas.

La acción, esta vez, nos situa en un futuro no demasiado lejano, en la Tierra, las potencias se esfuerzan en conseguir la paz a toda costa, pero siempre hay gente impresentable que se opone a un futuro mejor, como en este caso en el que un pequeño país se opone rencorosamente a todo el mundo solamente con un deseo: la venganza. Para llevarla a cabo está construyendo una gran cañón láser en el espacio exterior, cuyos efectos sobre la Tierra serían devastadores, destruyendo cualquier cosa viva que no esté debidamente protegida.

Pero para todo hay solución, y en este caso el único modo de parar esta locura es la bomba de neutrones, único artefacto capaz de destruir por completo el maléfico cañón, aunque por supuesto no todo iba a tan fácil como coger la bomba y lanzarla contra la amenaza espacial, ya que por motivos de seguridad, la bomba de neutrones se dividió en cinco partes en un terreno de 80 x 80 kilometros, cada una de las cuales es inofensiva por separado, pero uniendolas todas se consigue una de las armas más mortiferas creadas por el hombre.

Nuestra misión ya se va vislumbrando, ¿verdad?. Bien, nosotros seremos las únicas personas capaces de encontrar las cinco partes y ensamblarlas gracias a la ayuda de los ingenieros de nuestro equipo. Hablando de ingenieros, este es uno de los aspectos más curioso del juego y por lo menos original, porque puedes construirte tus propias armas, aunque eso sí, dentro de unos límites.

Al comenzar el juego tenemos una serie de naves y armas disponibles, y por lo pronto debes ir haciendo lo que puedas con lo que tienes, pero por si te parece poco, también tienes una serie de aparatos y armas sin desarrollar o ya desarrollados pero no construidos, para todo esto tienes los ingenieros, que se dedicarán a contruir lo que tu les digas, salvo, claro está, que lo que tú quieres que se contruya no esté desarrollado, porque sino tienes además una serie de científicos que te ayudarán a desarrollar las armas o aparatos de guerra que quieras, tras lo cual puedes comenzar su contrucción.

El juego es muy bueno, y es inevitable que nos recuerde, sobre todo a los usuarios de Amiga, a aquel maravilloso Carrier Command, pionero en este tipo de juegos, donde se conjugaba la acción y la estrategia para poder llevar a cabo la misión. Y es que el planteamiento del Armour-Geddon es muy parecido, ya que podemos manejar varios aparatos a la vez (hasta seis si eres capaz), de una manera organizada y bien pensada para cumplir nuestra misión.

Disponemos de una gran variedad de armas de todas clases, y también una serie de naves aéreas y terrestres, entre las que se encuentran bombarde-

ros, tanques, cazas supersónicos, helicópteros y algunos más que podemos construir, (con la ayuda de los ingenieros, ¿recordáis?), desde luego este es una de los puntos más sobresalientes del juego: el no estar limitado a una máquina, sino la posibilidad de demostrar nuestras habilidades en tierra o en el aire, o hasta en el mar (también hay un overcraft), y con la terrible ventaja del fácil manejo de todos ellos, ya que no tenemos que estar pendientes de miles de indicadores, palancas y teclas, aunque bueno, todo esto después de algún tiempo de entrenamiento, porque si fuera solo por el manual de instrucciones me temo que no llegaríamos ni siquiera a despegar del suelo.

Bueno, todo esto de los helicópteros y aviones está muy bien, pero ya os habréis podido imaginar que no todo iba a ser un camino de rosas y por supuesto tendremos encima de nosotros en todo momento los molestos aparatos enemigos que no nos dejarán en paz hasta que acabemos con ellos (o ellos con nosotros).

La parte gráfica de Armour-Geddon ha sido bastante cuidada, sobre todo en cuanto a diseño de naves y armas,

VERSION COMENTADA: AMIGA

Realmente en un juego muy bueno, que seguramente gustará a la mayoría de los agresivos matamarcianos y no disgustará a los aficionados a los juegos más tranquilos, y eso sin contar a los locos por realidad en tres dimensiones.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y Atari.

Creador:

PSYGNOSIS

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

De fácil manejo, original y variado.

Lo peor:

El manual es uno de los peores que he visto.



Sonido: 7
Gráficos: 9
Adicción: 8





pero no aporta demasiadas novedades a la técnica de los juegos en 3D, aunque eso sí, la variedad de vistas que se nos dan desde la cabina en la que pilotamos es asombrosa, pudiendo ver cualquier angulo que vería un piloto real en nuestra posición y por no contar las múltiples vistas desde el exterior del avión, o hasta la original 'weapon view' en la que podemos seguir al misil, bomba o arma que disparemos hasta su impacto. También es destacable la velocidad de los gráficos en pantalla, por lo menos en la versión comentada. Algo que tampoco se puede pasar por alto es la animación de las naves en el espacio con la Tierra de fondo, que a modo de introducción nos deleita nada más comenzar la carga del juego. Hay que felicitar a Psygnosis por este detalle.

En resumen la parte correspondiente a los gráficos es muy satisfactoria y cumple perfectamente el cometido de hacernos estar envueltos en una refriega bélica.

El sonido tampoco está nada mal, aunque bueno, sin ser nada del otro mundo en cuanto a efectos espectaculares, porque, ¿que efectos puede haber en un juego.como este?, pues explosiones, sonido del motor, láser, y alguno más, pero aun así hay que reconocer que se ha cuidado este aspecto, porque es una parte importante a la hora de meternos en ambiente.

Un último detalle que merece la pena comentar, es la posibilidad de conectar entre sí dos ordenadores Amiga y/o Atari, enfrentando así la valía de cada jugador en sus respectivos ordenadores.



Extraño deporte futurista...

Projectyle es un juego de habilidad que pondrá a prueba nuestros nervios y reflejos en una alocada y dinámica partida con el único objetivo de introducir un disco ingrávido en una de las dos porterías enemigas.

En uno de mis muchos viajes por la ruta XFG-678 con rumbo a la tercera luna de Júpiter descubrí numerosos cohetes terrestres provenientes del satélite de dicho planeta, en los que se practicaba en los túneles de ventilación de los propulsores un extraño deporte, se le denominaba por aquel entonces "Trival".

Cada partida de Trival era jugada por tres jugadores cuya misión consistía en empujar un disco de metal, con un sistema de microcohetes, que se mantenía en el aire hacia los colectores de ventilación contrarios. Cada vez que uno de los jugadores lograse introducir el llamado "proyectil" en el colector contrario ganaba un punto.

Yo, asombrado por la originalidad de dicho evento, y ante el desconocimiento del mismo por parte del resto del sistema solar, decidí promocionarlo y lanzarlo como un nuevo deporte.

El proyectil

Tanto gustó el juego que pronto se organizaron equipos profesionales agrupándose en colonias independientes y en satélites artificiales únicamente para dedicarse a la práctica del "proyectil", que es como paso a denominarse el "Trival".

Las bolsas cobradas por los equipos ganadores se hacían cada vez más cuantiosas, así, estos conjuntos invertían el dinero en tecnología para la preparación de sus jugadores...

En poco tiempo el proyectil se había convertido en el evento de más relevancia de la galaxia.

El juego

Este es en resumidas cuentas en argumento del "Projectyle", la última creación de Electronic Arts que nos sumerge de lleno en un extraño deporte futurista con tintes de psicodelia.

La adicción es muy alta, sobre todo en la opción de tres jugadores, que es francamente divertida. Los gráficos son sencillos y con un colorido agradable.

Los movimientos son bastantes rápidos, los de los jugadores y los del

VERSION COMENTADA: AMIGA

Projectyle es el vivo reflejo de un juego que apareció en el mercado hace tiempo llamado "Xeno" o al más actual "Ball", en el que jugaban dos jugadores y cuya concepción era similar a la de "Projectyle", aunque con una vista distinta del campo y de la acción.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, Spectrum y Amstrad CPC.

Creador:

ELECTRONIC ARTS

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

Adictivo.

Lo peor:

Gráficos simples y austero.



Gráficos:	**6**
Sonido:	**6**
Adicción:	**7**



El concepto es muy similar a "Ball"; debemos empujar la bola hasta uno de los agujeros de la pared e introducirla ahí. (Amiga)

proyectil, y cabe destacar sobre todo el scroll de pantalla, con dos planos de scroll: el de fondo con un movimiento lento y el de la plataforma donde se desarrolla la partida con un scroll más rápido.

El sonido es agradable, tanto la melodía de presentación y diversos menús, como los variados FX durante el juego.

En las primeras partidas nos será bastante difícil hacernos con el control total de nuestro jugador y de su acción sobre el proyectil, pero con un poco de práctica llegaremos a encontrar el juego verdaderamente entretenido, sobre todo si jugamos contra algún amigo.

En definitiva, "Projectyle" es un buen juego, en todos los niveles, técnico, gráfico... Muy bien.

¿TIENES ALGO QUE CAMBIAR, COMPRAR O VENDER? ¿O QUIZA OFERTAS O DEMANDAS TRABAJO...?

MEGAOCIO

OFERTAS TRABAJO: COMPRO, VENDO, CAMBIO

■Trabajo ■Vendo ■Compro ■Cambio

Comunidad autónoma

Estos anuncios están reservados exclusivamente a particulares y sin objetivos comerciales: ofertas de trabajo, intercambio y venta de material de ocasión, creación de clubes, cambio de experiencias, contactos y cualquier otro servicio útil a nuestros lectores. Los anuncios de venta e intercambio de programas no originales serán rechazados sistemáticamente.

**Envía este cupón con 50 sellos a MEGAOCIO.
C/García de Paredes 76
Dpdo. 1A
28010 Madrid**

MEGAOCIO no garantiza ningún plazo de publicación y se reserva el derecho a publicar los anuncios.



DAS BOOT

Un submarino en el Atlántico

Con este juego podemos pasar un buen rato a los mandos de un hermoso submarino alemán de la Segunda Guerra Mundial, aunque teniendo en cuenta que después de algún tiempo bajo el agua, rodeados de enemigos por todas partes, y prácticamente sin posibilidad alguna de escapar, puede dejar de ser maravilloso para pasar a ser una lata de sardinas donde terminar nuestros días.

Este simulador posee casi todas las situaciones en las que se pudo ver inmerso un submarino alemán de la Segunda Guerra Mundial. Con él, podemos hacernos una idea más realista de los acontecimientos que la que nos hemos formado con alguna de las películas que tratan el tema y que, en mayor o menor medida, nos han puesto en tensión y nos han hecho disfrutar.

El juego posee tres submarinos distintos entre los que elegir: el tipo VII, el tipo VIIB y el tipo VIIC. Todos ellos tienen una semejanza extraordinaria con los que en su momento surcaban los mares. Cada modelo tiene unas características algo distintas de los otros, siendo el peor el primero y el mejor el último, ya que al construirse más tarde llevaba incorporados más adelantos técnicos.

En este aspecto como en muchos otros este simulador está especialmente bien pensado. Se le ha dado mucha importancia a la veracidad histórica y, así por ejemplo, podemos elegir una modalidad en la que no todos los torpedos que hagan blanco exploten. De la misma manera no nos afectan los impactos de igual forma en un nivel que en otro, ni se reparan con la misma celeridad y en iguales condiciones.

Además de los antes mencionados niveles de precisión histórica, los hay también de dificultad. En estos podemos pasar de tener unas razonables probabilidades de salir victoriosos de las distintas misiones, a tener las mismas oportunidades que las que tuvo uno de los 40.000 submarinos alemanes que participaron en la guerra. (Para que te hagas una idea, 30.000 de ellos desaparecieron en las aguas para siempre).

Para poder hacer frente a la cantidad de cosas a las que hay poner atención durante el juego y a la cantidad de teclas que tenemos que manejar, los creadores de Das Boot han incluido varias pantallas de entrenamiento que nos permiten hacer prácticas sobre las distintas facetas del juego. Entre todas éstas destacan la de repeler un ataque aéreo, la batalla contra otro submarino, el uso del periscopio para apuntar bien bajo el agua así como los prismáticos para tomar medidas si estamos en la superficie, el uso de cañones para objetivos en tierra, la navegación en un campo de minas, la huida ante las cargas de profundidad, etc.

Una vez hemos adquirido soltura en todas estas cosas, nos damos cuenta de que no hemos ni empezado a jugar. Tenemos que elegir entre varias misiones y enfrentarnos a ellas con toda nuestra fuerza, habilidad y paciencia. Sondeamos bien la zona con los distintos medios de que disponemos para la detección de enemigos y hacemos uso de la radio para comunicar a nuestro mando cualquier anomalía que observemos para más tarde acatar sus órdenes al respecto. Como es natural todo esto se hace con un severo código para evitar desagradables escuchas. De vez en cuando podemos detectar algún mensaje enemigo que con muchísima suerte conseguiremos descifrar, aunque es muy difícil, casi imposible. Una vez recibidas las ordenes de atacar, o simplemente si nos vemos metimos entre fuerzas enemigas, empezamos a sudar la gota gorda intentando fijar su rumbo y velocidad para disparar con suficiente acierto los torpedos, (que habremos de escoger de entre cuatro tipos), y a la vez realizar las maniobras necesarias para no recibir ningún impacto. Especial atención hay que prestar a los daños que nos ocasionen. Dependiendo del antes mencionado nivel de precisión histórica serán más o menos graves y permitirán o no la huida. Fundamental es también el cuidado del nivel de la batería, que cuando se nos agota nos obliga a salir a la superficie para recuperar su estado normal, algo muy desagradable y trágico si nos están siguiendo barcos y aviones.

Con todo esto, el simulador resulta ser complejo pero fácil de manejar y sobre todo muy divertido y adictivo. A estas características hay que añadirle sus buenos gráficos en VGA, que incluyen algunas digitalizaciones, y un sonido no muy bueno para un PC normalito pero con la posibilidad de mejorarlo mucho con una tarjeta de sonido Sound Blaster o Adlib. Se nos da la oportunidad de instalarlo en el disco duro y de usar ratón. El único inconveniente que le podemos encontrar, es el no aprovechamiento de todas sus posibilidades en un ordenador con menos de 12-16 Mhz, cosa bastante habitual actualmente.



VERSION COMENTADA: PC VGA

Un bonito y atractivo simulador de submarino que nos hará pasar maravillosos momentos frente al monitor de nuestro ordenador. Posee buenos gráficos y una gran cantidad de opciones para que, aunque hayamos adquirido destreza en su manejo, no nos cansemos de seguir jugando.

OTRAS VERSIONES:

PC y Amiga.

Creador:

MINDSCAPE

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

Su variedad.

Lo peor:

No tener un ordenador rápido.



Sonido:	7
Gráficos:	8
Adicción:	9



Sala de máquinas. (PC VGA)



Ante un ataque aéreo. (Amiga)

5¼ ✌	3½ ✌
CGA ✌	EGA ✌
VGA ✌	Hercules ✌
Ratón ✌	Joystick ✌
Sonido PC ✌	S-Blaster ✌



EL CONFLICTO FINAL

Una simulación de poder político y guerra mundial

En realidad el juego se llama "The Final Conflict", pero por si alguno no sabe alemán hemos decidido traducir el nombre. Tratase de la lucha de siempre por invadir, conquistar y vender a los perdedores millones de botellas de "Loquesea Cola". Es un juego de mesa para ordenador y mentes calenturientas con ganas de organizar, sufrir y pasar horas y horas y horas...

Ante todo hay que reconocer que los programadores han ido a lo suyo, que no se han parado en tonterías de conversaciones de paz ni nada por el estilo. Cuando el juego comienza ha hecho ídem la guerra, así que los pacifistas y similares tienen poco que cortar aquí. El usuario se convierte de golpe y porrazo en jefe gordo del ejército y la armada, con millones de soldados esperando sus ordenes y miles de máquinas esperando para arrancar motores. Todo un corte...

Una vez que asimilamos aquello de ostentar la presidencia del país, hay que usar la diplomacia, las fuerzas armadas, el espionaje y la habilidad innata que poseemos para ganar. Que es lo contrario de perder, que es lo fácil y lo desaconsejado. Os digo esto para que nos centremos en el objetivo del juego: ganar (¡sorpresa...!).

Hay que planificar y ordenar los movimientos de los tanques, de los que van siempre andando o corriendo (eso, la infantería) y las unidades navales. En estas últimas hay que tratar que las que van por la superficie sigan por ella y las que van por debajo no lleguen más abajo de lo que pueden bajar. Un lío, vamos.

Lo de la diplomacia tiene su miga y es menos fácil de lo que uno, en su inocencia, se cree. Resulta que, póngolo como ejemplo, para invadir a un país enemigo atravesamos por otro pequeño y escuchimizado. No le hacemos nada, pero él chilla, patalea y protesta como si le hubiéramos hecho todo. Especialmente le molesta que entremos sin llamar. Entonces va y, el muy cretino, se queja a un país amigo suyo que es más gordo que el nuestro, neutral él, y este se mosquea y nos dice cosas feas, amenazas incluidas. Y hay que tener mano izquierda para que no se enfade más y pedir disculpas al enano, decir aquello de que no nos habíamos dado cuenta, que era de noche, que de noche todos los países canijos son pardos, y retirar algunas tropillas que habíamos dejado "olvidadas"... Mientras mantenemos estas

conversaciones, la guerra continua y, como nos hemos despistado con lo de la política, seguro que nos están cascando de lo lindo.

No acaba aquí la cosa, ya que nuestros soldados y nuestros civiles tienen que comer. Duro trabajo el de pensar cuanto mandar al frente y cuanto dejar en casa. Si allí, en el frente, se quedan sin municiones o comida, el desastre será total. Si los de aquí, los que no han ido allí, se quedan sin comida porque todo lo mandas allí, aquí te pueden organizar una buena, hacer huelgas y las fábricas dejar de fabricar aquí lo que necesitan allí. El panorama es encantador.

Afortunadamente se puede ajustar el nivel de dificultad, lo que permite alargar nuestra agonía y que tardemos en perder un poquillo mas. También es posible ajustar la velocidad a que "piensa" el ordenata, al que debemos considerar, al menos mientras dura este simulacro, como el maloso enemigo.



VERSION COMENTADA PC

Típico juego de mesa llevado al ordenador con bastante acierto. Adictivo para los amantes de dar marcha al coco y de los pensamientos complejos y elaborados. Totalmente desaconsejado para los simples y atolondrados. Hay 95 países donde desarrollar la acción, lo que le confiere una amplia gama de posibilidades diferentes en lo que a estrategia se refiere. Bien proyectado y realizado, el juego puede dar horas y horas de entretenimiento.

OTRAS VERSIONES:

PC, Amiga y Atari ST.

Creador:

IMPRESSIONS

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Hay que controlar un montón de acciones distintas al mismo tiempo.

Lo peor:

Jugar sin experiencia, es un suicidio.



Sonido: 5
Gráficos: 7
Adicción: 7

Hay multitud de escenarios donde se desarrollaran las batallas, pero también puedes tú, estratega reconocido mundialmente, diseñar los que te apetezcan. Esto es una labor para sacar nota, que conste.

Posiblemente por aquello de que ver tantos números en pantalla y dar tantas ordenes seguidas, puedes jugar un ratillo de vez en cuando en una pantalla donde salen cohetes y misiles y tú disparas y explotan y explotas tú y todo eso.

La sensación de estar en el cuartel general ha sido plenamente lograda y tienes a tu alcance todos los datos precisos para seguir al minuto los acontecimientos. Hasta es posible entablar contacto con los espías y que te cuenten donde tienen los malos sus fuerzas, fábricas y puntos débiles. Si hablas mucho con los espías terminaran por detectarlos, así que mejor no abusar.

Los gráficos son resultones, con cantidad de tanques, aviones, barcos, paisajes y con mucho botón y mensajes que salen de aquí y de allá. Todo el desarrollo, incluida la opción nuclear, se controla con el ratón si así se desea, lo que quiere decir dos cosas: que hay mogollón de iconos y mogollón de ordenadores con ratón (de no ser así no lo hubieran programado para el mouse, digo yo...). Los que no tienen roedor, tranquilos, es fácil apañarse con las teclas. Por cierto, la tecla de pausa es una verdadera bendición.

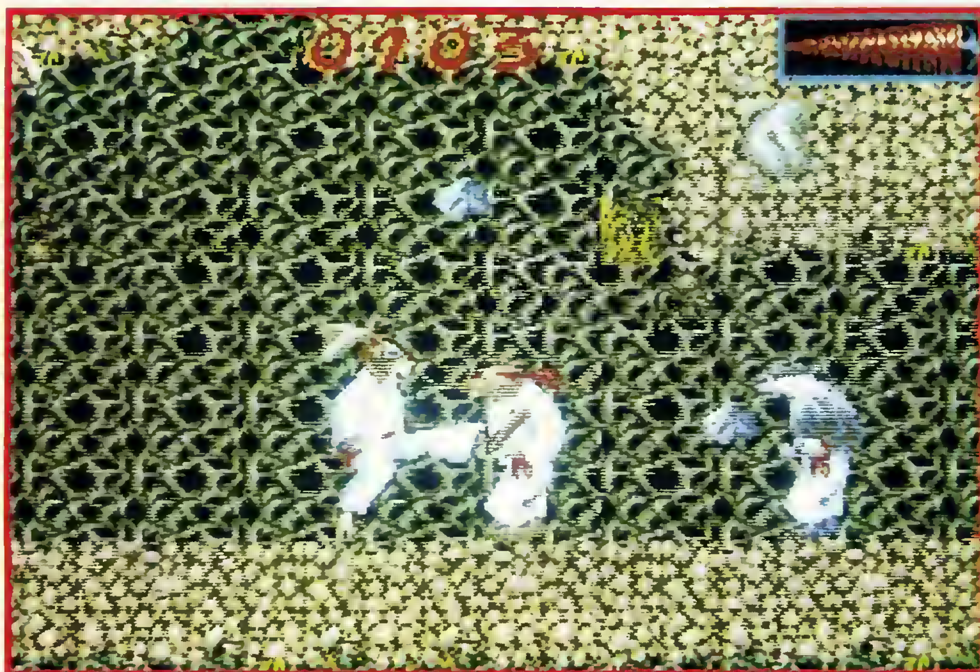
Manuel Ballestero



JUEGOS

NINJA RABBITS

Caza menor



Que a estas alturas nos intenten vender un programa en el cual un conejo con kimono lucha contra comadrejas, ratas, sapos y similares, es cuando menos irrisorio. Pero si el juego encima es simplón, entonces el caso es ya casi de juzgado de guardia.

Hará casi tres años que salió a la luz un programa de la empresa Firebird llamado Samurai Warrior. En él, asumíamos la personalidad de un conejo experto en artes marciales. Aunque no era nada del otro mundo, el juego estaba bien realizado y tuvo sus adictos y sus imitadores. Entre estos últimos encontramos a Ninja Rabbits, un juego que, lejos de causar una primera grata impresión, nos exaspera en un primer momento por la rigidez de los movimientos y por cierta facilidad para recibir golpes.

Con el tiempo y mucha paciencia llegaremos a avanzar lo suficiente como para empezar a encontrarnos un auténtico aluvión de vidas extras en forma de zanahoria. A partir de ese momento avanzar será mucho más fácil, demasiado quizá. Pero el desarollo del juego seguirá siendo igual de monótono que al principio: avanzar siempre hacia la derecha, con ocasionales bajadas al subsuelo para, tras un par de pantallas, volver a la superficie. Con un máximo de dos enemigos en pantalla, y cinco o seis golpes diferentes, de los que sólo acabaremos usando dos, el juego se convierte en una inacabable secuencia de avanzar-disparar-disparar-avanzar.

En cuanto al acabado, unos gráficos decentes, unos escasos efectos de sonido, una música que carece de melodía, y que por tanto nunca podrá tararearse ni, en consecuencia, hacerse agradable, y un movimiento ligeramente espasmódico. En todo esto se resume Ninja Rabbits. Supongo que me estoy ganando cierta fama de puntuar bajo a los juegos, pero es que no me dan la posibilidad de comentar títulos como Awesome, o SWIV. ¡Qué le vamos a hacer! Por cierto, cuando lleguéis a la ciudad comprobaréis asombrados que, o los humanos que la habitan son muy bajitos, o los animales gigantescos...

Ricardo Palomares

VERSION COMENTADA: AMIGA

Anticuado. Un desarrollo muy monótono como para que haya salido ahora, y un acabado pasable, pero que no justifica la adquisición de Ninja Rabbits.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

MICROVALUE.

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Gráficos.

Lo peor:

Aburrido.



Sonido:	7
Gráficos:	8
Adicción:	3

CALCULADORAS CON DISEÑO INFORMATICO

NUEVAS ORIGINALES PRÁCTICAS

Disco Calculadora 3 1/2"
REF: BT 714
P.V.P.: 1.950 PTAS.

Disco Calculadora 5 1/4"
REF: BT 715
P.V.P: 1950 PTAS.

SUMAN, RESTAN, MULTIPLICAN, DIVIDEN, REALIZAN RAICES CUADRADAS, PORCENTAJES, ... 8 DIGITOS.

PC Calculator
Ref: BT 769
P.V.P.: 1.450 Ptas.

IDEALES PARA REGALO
RELLENE HOY MISMO SU CUPON DE PEDIDO

ENVIOS A TODA ESPAÑA. PEDIDOS POR TELEFONO (91) 319 80 37



PREDATOR 2

El depredador llega a la ciudad

Inspirándose en la película del mismo nombre, Image Works ha realizado la conversión de dicho film, que para más datos os diremos está barriendo en los E.E.U.U. y que seguramente muy pronto lo hará aquí, en España.

Tras el éxito conseguido por la primera parte de Predator, tanto en la pantalla grande como en nuestros monitores, era de esperar una secuela y aquí la tenemos: Predator 2.

Un alienígena llega a la tierra, su extraño comportamiento hace compararle con una especie de cazador de "trofeos humanos" o depredador. Si os acordáis, dicho depredador es eliminado por el hercúleo protagonista de la primera entrega del film, pues bien, en la segunda parte, un individuo de la misma especie que el fallecido depredador va a invadir las calles de Manhattan en medio de una guerra entre narcotraficantes y policía. La confusión, como es lógico, será total, hasta descubrir que las numerosas y sanguinarias muertes que se han producido en ambos bandos son llevadas a cabo por alguien que no pertenece a este mundo...

Podemos decir que este es a grandes rasgos, el argumento de la segunda entrega de Depredador, y en el que está basado el juego, o al menos, capta las escenas más sugerentes.

El juego

Predator 2 cuenta con una estructura, concepción y desarrollo muy similares a las de otros juegos aparecidos anteriormente del estilo de Operation Wolf, Operation Thunderbolt o Cabal.

Nuestra misión será ir aniquilando a lo largo de todas las fases a cuantos enemigos asomen por el monitor, sin excepción alguna, y a partir de aquí, en vez de llamarlo Predator 2 le podiamos llamar Operation Wolf, porque es absolutamente igual en la mayoría de sus aspectos. Por ejemplo, contamos con munición limitada que podemos ir reponiendo según disparamos sobre los cargadores que encontremos en nuestro camino, nos dispararán granadas a las que debemos, a su vez, disparar antes de que lleguen hasta nosotros, aparecerán camionetas (en lugar de carros blindados) y señoras gritando o presentadores de televisión (en vez de niños desnudos o enfermeras).

Acerca del desarrollo poco más os podemos decir, a excepción de que la dificultad que se le ha conseguido imprimir es digna de mención, ya que yo al menos, después de estar jugando más de veinte minutos y con tres créditos por partida, logre pasar, por fin, a la segunda fase... Algo verdaderamente desquiciante.

Los gráficos de Predator 2 son bastante buenos a lo largo de todas las fases, tanto los propios sprites como los de las pantallas intermedias o de presentación.

El punto que sin duda más me ha gustado es la banda sonora de la presentación, que aunque es corta y se repite, resulta realmente asombrosa. Los efectos de sonido durante la par-

VERSION COMENTADA: AMIGA

Un buen juego, aunque sin pasarse. La verdad es que no creo que haga honor a la película de la que toma el nombre, aunque no cabe duda de que es un producto bastante majo.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum y Commodore.

Creador:

IMAGE WORKS

Distribuidor:

MCM

Lo mejor:

Sonido.

Lo peor:

Idéntico a Operation Wolf y similares...



Gráficos:	7
Sonido:	8
Adicción:	6



El juego es muy similar al Operation Wolf, aunque aquí el personaje se visualiza en pantalla. (Amiga)

tida (corta partida) se limitan a disparos y explosiones.

El movimiento es rápido aunque no muy suave y el scroll está bastante bien y se ajusta a las necesidades, aunque, sinceramente, no es de los mejores que hemos visto.

Para terminar con la adicción os diremos que es la normal en este tipo de juegos, muy parecido, reitero, a Operation Wolf y nada original.

En definitiva, Predator 2 es un buen juego, bastante bien acabado y con un nivel técnico majo, aunque no es nada original y quizá se le pueda calificar como un poco oportunista.



"Asteroids" a la moderna

A lo largo del tiempo se han realizado muchas versiones del juego Asteroids, supongo que por todos conocido, pero aun así, para los que no son tan veteranos, os diré que en dicho arcade controlábamos una nave que podíamos rotar en todas las direcciones y cuya misión era destruir los meteoritos que pululaban amenazantes.

Pues bien, Turn and Burn es una versión "renovada", la denominamos así más que nada por la diferencia en el tiempo que separa la aparición del "genuino" con plagios de este tipo, que para colmo, no son capaces de innovar absolutamente nada aún teniendo a su favor aspectos tan importantes como seis o siete años en el mundo del software recreativo.

Al cargar Turn and Burn (en su versión de Amiga), lo primero que nos impacta es una espectacular banda sonora acompasada con una bonita presentación de los créditos y creadores del programa, la verdad es que parece prometer..., aun cuando hay que ver toda una interminable lista de créditos para poder empezar a jugar.

De repente, la pantalla se convierte en una batalla campal en donde no vamos a distinguir ni nuestra propia nave, ni las naves enemigas.

Cuando pulsamos F1 para comenzar la cosa cambia... Nos encontramos ante una pantalla de fondo bastante regular. Nuestra nave es bastante pequeña e insignificante y, ante nuestro asombro, y para colmo, el "no va más" llega cuando empiezan a aparecer por la pantalla las primeras hordas de enemigos moviéndose de una manera inexplicablemente lenta. De repente, la pantalla se convierte en una batalla campal en donde no vamos a distinguir ni nuestra propia nave, ni las naves enemigas, ni vamos a saber de donde vienen los disparos, ni nada de nada, porque a los veinte o treinta segundos después de haber empezado a jugar nos encontraremos otra vez ante los créditos... ¿Qué ha pasado?, ni siquiera yo lo sé, lo único de lo que tengo consciencia es que me lo pensaría dos veces antes de adquirir este peculiar "Turn and Burn", por lo menos de momento.

Y técnicamente...

La verdad es que no podemos decir que el programa que en estos momentos nos ocupa sea un alarde técnico o gráfico, y mucho menos, de originalidad, ya que todos sus aspectos son mediocres de solemnidad.



Hay disparos por doquier. Los enemigos se ocultan en la zona inferior de la pantalla. (Amiga)

VERSION COMENTADA: AMIGA

Un programa del que podemos afirmar sin duda que no despertará demasiadas simpatías. Una pena, ya que el sonido es bueno, los gráficos cumplen con su cometido y la idea de editar versiones de antaño éxitos siempre es atractiva.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, ST, Commodore y Amstrad CPC.

Creador:

FLAIR SOFTWARE

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Banda sonora.

Lo peor:

El conjunto, no hay ninguna innovación.



Gráficos:	2
Sonido:	7
Adicción:	4

Los gráficos son muy pequeños y podemos decir que prácticamente carecen de animaciones, el color, por el contrario, podemos decir que está bastante bien utilizado, haciendo por lo menos "vistosos" algunos de los gráficos.

El sonido es muy bueno, sobre todo la banda sonora de la presentación, que como decíamos unas líneas más arriba, es impactante.

De la adicción no os decimos nada, pues quien haya jugado al Asteroids original o algún sucedáneo y le haya gustado, probablemente también le guste éste, ya que es exactamente igual a sus predecesores.

En definitiva, Turn and Burn es un juego mediocre, del montón, al que cabe sobre todo reprochar la falta de innovaciones y sobre todo, el bajo nivel técnico alcanzado por el programa.



Hay muchos tipos de enemigos diferentes, con distintos tamaños y características. (Amiga)

JUEGOS



SQUASH

¡Lo que faltaba!...

Lo cierto es que se han programado juegos de todo tipo y acerca de todas las clases de deporte, fútbol, baloncesto, tenis, atletismo, ciclismo, waterpolo... Ahora llega este SQUASH de Krisalis, que nos recuerda un tanto en su concepción a otro simulador deportivo, supongo por todos conocido: Manchester United.



Comienza el partido entre Jahangir Khan y Sami Eloporo. (Amiga)

Championship Squash es el primer simulador de esta especialidad que ha tenido la oportunidad de desfilar por nuestros monitores, además, el programa esta patrocinado por Jahangir Khan, el campeón del mundo de este deporte.

El juego nos ofrece una gran cantidad de opciones, al igual que sucede en otros simuladores deportivos de Krisalis, cada una de ellas es representada mediante un icono sobre el cual tendremos que pulsar.

Entre este amplio repertorio de posibilidades se nos ofrece, por ejemplo, poder ver un partido sin jugarlo entre dos de los jugadores que seleccionemos, jugar con reglas antiguas o modernas o poder variar la duración del encuentro, etc...

La verdad es que al principio se hace un tanto tedioso el elegir entre tanto icono, un hecho que si es de agradecer en parte, también quita enteros a la dinámica del juego al tenernos que pasar cinco minutos enfrascados entre gráficos y más gráficos para poder jugar una partida.



Los gráficos están diseñados con gran detalle y estilo. Destaca en especial la perspectiva utilizada. (Amiga)

En la pista...

Squash utiliza una perspectiva angular que nos permite ver a los jugadores con una gran comodidad. El desarrollo es sumamente rápido y tanto los movimientos de los jugadores como los de la bola son muy suaves y espectaculares, un aspecto verdaderamente logrado.

Otro aspecto que cabe destacar es la posibilidad de entrar en el campeonato del mundo, teniéndonos que ver las caras con otros treinta y dos jugadores muy duros de pelar.

Los gráficos son de lo más normalillo, tanto en su colorido como en su concepción y son bastante pequeños, aunque esto queda compensado por el excelente nivel de adicción que despierta una partida de "Squash", aunque siempre bajo la sombra de la pobreza gráfica.

El sonido es bastante regular, al igual que los demás aspectos estéticos del programa, siendo lo único destacable la melodía de presentación, porque durante la partida nos limitaremos a oir el monótono "ping-pong" de la bola al rebotar contra las paredes de la pista (bastante pesado, por cierto).

En definitiva, Squash es otro de los muchos simuladores deportivos que pasan a englosar las ya largas, casi inacabables listas de juegos de esta índole, aunque lo cierto es que es un juego verdaderamente adictivo una vez que se llega a controlar.

Tabla de resultados. (Amiga)

VERSION COMENTADA: AMIGA

Aunque Squash no resalta por sus aspectos gráficos, si lo hace por la adicción que crea una vez se controla. Bastante majo de todas maneras.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y Atari.

Creador:

KRISALIS

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

El movimiento de la bola y que es adictivo.

Lo peor:

Los aspectos estéticos.



Gráficos:	6
Sonido:	6
Adicción	8



CARMEN SANDIEGO

Adictivo y didáctico ¿Alguien da más?

A menudo el ser humano se sorprende a sí mismo al comprobar que, en numerosas ocasiones, la forma más sencilla de hacer algo es también la más efectiva. Esto es lo que sucede con Carmen Sandiego. Cuando todas las empresas de software anuncian sus juegos con reclamos como la incorporación de tropecientos colores en pantalla simultáneamente, el descomunal tamaño de sus sprites o la existencia de diez niveles de scroll multidireccional, resulta que...

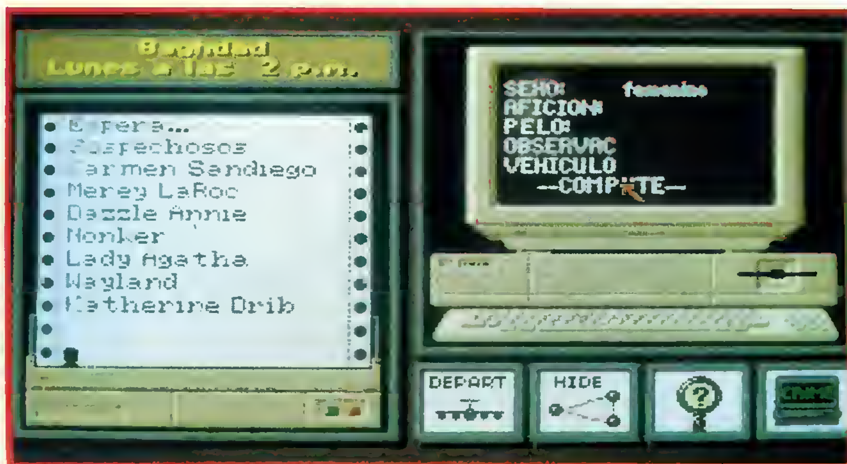
Resulta que lo que verdaderamente nos divierte es un videojuego que no puede alardear de maravillosas técnicas de programación, pero que sin embargo goza de una idea sencilla y magníficamente llevada a la pantalla de nuestro ordenador.

Carmen Sandiego tiene un desarrollo que, contado así en frío, parece adictivo sólo para menores de diez años (aproximadamente la edad mental que me suponen quienes hablan conmigo). Pero lo cierto es que, lejos de ser simplón, este juego nos puede atar mucho rato a la silla, ejercitando nuestra memoria y nuestra inteligencia, enseñándonos a la vez bastante geografía y algunas curiosidades acerca de los distintos países.

El argumento es simple: nosotros asumimos el papel de un detective, al cual se le confían los más importantes casos de la Interpol (bueno, tampoco hay que exagerar). El caso es que, tras pedirnos el nombre y comprobar si somos nuevos o habíamos jugado anteriormente, se nos informa del primer caso. En el informe que sale por la impresora (por una impresora dibujada en el ordenador, no os asustéis), obtendremos el lugar del robo, la identificación del objeto robado, y el sexo del sospechoso, dato este último de importante valor, puesto que disponemos de un dossier con posibles ladrones, lo cual nos permite comenzar a eliminar teóricos culpables.

A partir de aquí, y tras avisarnos del tiempo de que disponemos para encontrar al ladrón (seis días de juego desde la fecha y hora del crimen), comienza nuestra investigación propiamente dicha. Nuestro criminal es bastante viajero, y permanecerá en cada ciudad el tiempo justo para dejar tres pistas, cada una en un local distinto de la ciudad. En cada local podemos preguntar a un representante del mismo, que nos descubrirá importantes datos acerca de las aficiones, color de pelo, vehículo y datos personales del ladrón, así como algunos detalles que servirán para hacernos una idea del lugar al cual piensa viajar.

Al final del plazo establecido conseguiremos intentar un arresto y, si tiene éxito, cosechar una nueva victoria sobre la banda de Carmen. Para que el arresto tenga éxito hemos de haber conseguido previamente una orden de detención contra la persona adecuada, orden que nos será facilitada por el ordenador de la Interpol tras introducir nosotros las características del sospechoso.



Gracias al ordenador podemos obtener una lista de los principales sospechosos. (Amiga)

La pantalla de juego consta de un menú con tres submenús, dos ventanas de visualización, cuatro iconos, y una ventana de información. En una de las ventanas de visualización aparece una ilustración sobre la ciudad en la que nos encontramos (las hay verdaderamente bonitas, como la de Bagdad o Pekín), mientras que la otra la usaremos para leer la contestación de los testigos interrogados. En cuanto a los cuatro iconos, uno (DEPART) nos permite partir hacia otra ciudad con el fin de seguir al sospechoso; el siguiente tiene dos posiciones (SHOW/HIDE) y activa u oculta, alternativamente, una ventana adicional con los posibles destinos; el tercero, representado por una lupa, nos permite interrogar a los testigos de cada ciudad; y el último (CRIME) nos lleva al ordenador de la Interpol para solicitar una orden de arresto.

Queda una ventana de información, que muestra el día y hora en que nos encontramos, así como la ciudad y lo que estamos haciendo (dormir, viajar...) cuando nos vemos obligados a esperar (no pretenderás ir a un museo a las cuatro de la madrugada, ¿verdad?). Por su parte los menús nos permiten acceder al fichero de sospechosos (POLICE DOSSIER), así como activar o desactivar el sonido, ver la lista de detectives registrados, ver el arco de la fama con los mejores detectives, comenzar otra partida, o salir del juego.



Interrogando a los personajes del juego obtendremos interesantes datos. (Amiga)



En el mapa podemos desplazarnos a cualquier punto para obtener pruebas del sospechoso. (Amiga)

Para concluir con el comentario del desarrollo del juego, digamos que iremos ascendiendo paulatinamente, siendo puntualmente informados del número de casos que hay que resolver para lograr el esperado ascenso, y que veremos en ocasiones animaciones con simpáticos dibujos de ladrones perseguidos por la policía.

Valoración

El juego no es ninguna maravilla técnica, como ya comentamos anteriormente, pero también es cierto que no tiene defectos de programación. Los gráficos son correctos en todo momento, simpáticos en las escenas animadas, y muy bonitos en la "postal" que aparece para cada ciudad. El sonido es el justo, ni mucho ni poco, con músiquillas cortas de cuando en cuando y efectos de sonido como silbatos, pasos, disparos, etc. El juego es adictivo, aunque posiblemente los gustos influyan bastante, y está especialmente recomendado a aquellos con edades comprendidas entre los diez y los catorce años, aunque a algunos más mayores también nos int... quiero decir, también LES puede interesar (¡Ejem!). En el lado negativo, tan sólo se puede hablar de la imposibilidad de utilizar este juego en multitarea, a pesar de arrancar desde el Workbench. De todas formas, hay que hacer notar que la versión de la que hemos dispuesto no era aún definitiva, por lo cual es de suponer que sufra aún bastantes cambios, entre los que estará la completa traducción del programa, que de momento es incompleta e incorrecta (traducir "The New York Police" por "la Nueva York Policía" es algo digno de encomio por lo enrevesado; además existen algunos errores ortográficos como "estraño" por "extraño").

En definitiva, un juego recomendable aunque no sea más que por su originalidad y valor didáctico.

Ricardo Palomares

VERSION COMENTADA: AMIGA

Original, bien realizado, con un interesante valor educativo y muy, muy divertido, Carmen Sandiego resulta todo un acierto de Brodenburd. Por cierto, se habla de una serie de juegos como el aquí comentado... Los esperamos con impaciencia.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, PC y Amstrad CPC Disco.

Creador:

BRODENBURD

Distribuidor:

DROSOFT.

Lo mejor:

Es chachi.

Lo peor:

Perder al ladrón.



Sonido: 7
Gráficos: 8
Adicción: 10



Todo un clásico

Si a alguno de vosotros se le han iluminado los ojos al relacionar este título con "The Ancient Art Of War", está en lo cierto. El Arte De La Guerra es la versión para Amiga del mítico juego de estrategia. Y aunque no es "un juego de Amiga", sigue siendo el mejor juego de estrategia para ordenador.

El Antiguo Arte De La Guerra es el título de un libro escrito hace más de dos milenios por un general chino llamado Sun Tzu. Basado en este libro se encuentra el juego homónimo, que en determinados momentos nos mostrará citas de la obra literaria. En El Antiguo Arte De La Guerra nos encontramos al frente de un número variable de tropas, cada una de las cuales puede estar compuesta de hasta catorce hombres, los cuales se dividen en cuatro categorías: guerreros, bárbaros, arqueros, y espías.

Los guerreros luchan con espadas, y están indicados para la lucha cuerpo a cuerpo, igual que los bárbaros, que combaten con sus propias manos. En cambio, los arqueros no harán nada en la lucha cuerpo a cuerpo, pero son excelentes para los ataques y defensa de fortalezas. Por último, los espías tienen como misión descubrir destacamentos enemigos, y carecen de potencial ofensivo.

Un juego muy completo

Durante el juego nosotros podemos desplazar tropas, conocer su estado de fuerza y alimentos, modificar la alineación con la que se disponen para el combate, conocer la cantidad de soldados de cada tipo que componen la tropa, etc. Hay una opción especialmente interesante, que consiste en dividir la tropa en dos, permitiéndonos disponer así de más tropas. Esto, que en un principio puede parecer un tanto inútil, es en realidad una de las decisiones clave para ganar la partida, ya que el número de soldados de una tropa no es constante, sino que va creciendo poco a poco mientras la tropa no esté completa (tenga catorce soldados). También podemos unir dos tropas en una, siempre y cuando la suma de soldados no supere la citada cifra.

Para ganar una partida es necesario que suceda una de estas tres cosas:

- que el enemigo se rinda.
- que acabemos con todas las tropas enemigas.
- que capturemos todas las banderas enemigas.

A lo largo del mapa, y preferentemente en el interior de las fortalezas, hay diseminadas unas cuantas banderas, que pueden ser nuestras (azules) o del adversario (rojas). Cuando tomamos una bandera, ésta cambia de color, pasando a ser de nuestra propiedad.

El estado de las tropas irá variando conforme vayamos jugando; para recuperar la fuerza y los alimentos hay que pasar por las aldeas o fortalezas, características ambas que irán descendiendo a medida que nos movemos o luchamos.

Cuando dos tropas enemigas se encuentran pueden suceder dos cosas: que una de ellas capture a la otra, debido a que exista gran diferencia de operatividad entre una y otra, o que se entable una lucha. En este momento podemos centrarnos en el desarrollo de la batalla, decidiendo qué soldados atacan, y cuáles se retraen, o incluso provocando una retirada táctica. Todo esto tiene lugar mientras la batalla sigue su curso, por lo que conoceremos el número de bajas de forma instantánea.

El mapa tiene distintos tipos de terreno: hay campo abierto, bosque, rocas, montañas, y agua. Obviamente, cada uno tiene sus peculiaridades: así, en el bosque y las rocas avanzaremos más despacio, mientras que en el agua podemos hundirnos si se trata de zonas profundas y nuestras tropas se agotan mientras intentan cruzarla.

Comentemos ahora unas cuantas opciones más que se encuentran disponibles mientras nos encontramos inmersos en el transcurso del juego. La primera es observar una visión global del mapa, que por su tamaño no cabe en la pantalla durante el desarrollo normal del juego. Tenemos también un icono (todo el juego se controla con el ratón) para modificar la velocidad a la que se desarrolla el juego, uno para rendirnos y otro más para eliminar los mensajes que irán apareciendo en la pantalla para avisarnos de encuentros entre tropas, toma de banderas, captura de tropas, etc.

Pero hay mucho más...

Todo lo dicho hasta ahora se refiere al juego propiamente dicho. El Antigo Arte De La Guerra permite escoger entre unas diez batallas distintas, y entre seis generales enemigos, cada uno de los cuales tiene su propio planteamiento estratégico. Pero además de estas diez batallas, nosotros podemos crear fácil y cómodamente tantas como queramos, mediante una opción indicada a tal efecto, así como diseñar nuevas alineaciones de ataque. La creación de una nueva batalla se divide en seis etapas a través de las cuales vamos pasando nosotros, guiados por el programa. Estas seis etapas comprenden, en este orden, la creación del terreno de juego, el proceso de implantación de banderas y tropas de uno y otro bando, las características relativas al juego (si las fortalezas y aldeas producen víveres, la profundidad de las aguas, el rango de visión, etc.), el argumento del juego, y el nombre de la batalla.

Como véis, se trata de un juego muy completo. Pero lo más curioso de todo es que estas opciones estaban también disponibles en la versión de PC, que

tiene más de seis años, es decir, cuando a nadie se le habría ocurrido introducir algo parecido.

Sin embargo, la versión de Amiga no es una simple copia de la de PC. Además de gestionar el manejo del juego a través del ratón (lo cual no es ninguna ventaja en determinadas ocasiones), esta nueva versión incorpora un sistema de menús por iconos, unos gráficos bastante mejores (por supuesto, los de PC estaban realizados en CGA, pero además el diseño de los distintos elementos es bastante mejor en Amiga) y está totalmente traducida al español.

Sin embargo, no puede decirse que el juego sea una obra maestra. Y es que, a pesar de que no puede negarse que este es uno de los mejores juegos de estrategia aparecidos para ordenador, la realización de la versión Amiga deja bastante que desear, comenzando por el sonido, casi inexistente, y continuando por ciertas dificultades en el manejo del ratón, consistentes en el hecho de tener que repetir la pulsación sobre los iconos en algunas ocasiones para que el ordenador se dé por enterado, así como la existencia de un inexplicable retardo entre la elección de algunas opciones del menú y la respuesta de nuestro Amiga.

Pero, sin duda, los fallos más importantes se dan en todo lo relacionado con el acceso a disco. Para empezar, el programa no hace uso en ningún momento de la unidad externa del Amiga, con lo cual los usuarios que disponemos de dos disqueteras nos vemos obligados a realizar un incómodo e innecesario trasiego de discos. Además, los mensajes solicitando el intercambio de los mismos no siempre aparecen en su sitio. Por último, el peculiar directorio que utiliza El Arte De La Guerra se compone de un apunte para cambiar de disco y de otro por cada batalla grabada en el mismo. Hasta aquí bien, pero resulta que al grabar las aventuras que nosotros diseñamos nos está permitido utilizar ese primer apunte para guardar el fichero. Si por error hacemos uso de ese primer apunte, al intentar acceder a dicho apunte para cargar nuestra aventura, el programa entiende que lo que queremos es cambiar de disco, con lo que habremos perdido la aventura y el tiempo invertido en realizarla (a menos que hagamos uso de editores de ficheros que permitan la entrada de datos en hexadecimal, algo que puede no ser nada sencillo).



Podemos luchar contra los estrategas más reconocidos de toda la historia. (Amiga)

Conclusión

Es una pena que el juego no haya sido mejor acabado. Dro Soft es colaboradora, junto con Broderbund en la realización del juego, así que sería conveniente que hiciera lo posible por subsanar al menos algunos de los defectos más problemáticos (es decir, los del disco). Por otro lado, es casi necesario mejorar los aspectos relativos al sonido y los gráficos, que aunque no son demasiado malos están muy lejos de la potencia del Amiga.

Si el juego fuera otro debería ir de cabeza al cubo de basura, pero el simple hecho de cedernos la posibilidad de jugar a uno de los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos ya sería motivo suficiente para perdonarle. Y como, además, todas las opciones se han respetado y el juego sigue resultando igual de atractivo, resulta que para cualquier aficionado a los wargames "El Arte De La Guerra" es un título imprescindible.

Ricardo Palomares



Información sobre el estado de nuestra cuadrilla. (Amiga)

VERSION COMENTADA: AMIGA

Un acabado indigno de una obra maestra de los wargames. "El Arte De La Guerra", por si alguien no lo conoció en la versión para compatibles, es un juego de estrategia sin argumentos politizados, pero con una innegable calidad en cuanto a su desarrollo y opciones. A pesar de todos los defectos, imprescindible.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y PC.

Creador:

BRODERBUND

Distribuidor:

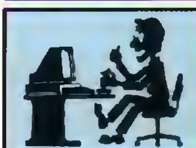
DROSOFT

Lo mejor:

Todo un clásico.

Lo peor:

El deficiente acabado.



Sonido: 2
Gráficos: 6
Adicción: 8



Otro juego de estrategia

Con este juego lo que hacemos prácticamente es ver nuestras aptitudes de mando y las posibilidades de victoria que tendrían nuestros hombres en una confrontación militar comandada por nosotros. Hay muchos otros juegos de estrategia, pero este se dedica sólo a ella, no tiene parte arcade.

La historia del juego se podría situar entre el año 200 antes de Cristo y el 200 después de Cristo, y en cualquiera de las batallas que los romanos mantuvieron con otros tantos pueblos. Nosotros somos los más altos cargos en materia militar y por ello tenemos la oportunidad de escoger la formación de nuestros ejércitos. Estos los podemos crear con tres tipos de soldados; los de infantería, los de caballería y los arqueros. A su vez entre las filas de los primeros y de los segundos podemos elegir entre pesada, media y ligera. Mientras en la caballería pesada poseen armadura tanto hombres como caballos, en la media sólo la poseen los hombres, y en la ligera ninguno de los dos. En infantería lo que varía es también el nivel de protección que va desde carecer de ella, hasta tenerla casi a prueba de todo, pasando por poseerla débil y únicamente en la parte superior del cuerpo.

Además de estas características, las diferentes tropas se diferencian por su rapidez y habilidad dentro del campo de batalla. Estas dos cosas son de suma importancia a la hora de combatir y están estrechamente relacionadas con el peso que cada uno de los soldados deba soportar, y por tanto de la fortaleza de sus armaduras y la cantidad de éstas que lleve. Así, y dependiendo de la estrategia que tengamos pensado aplicar, elegiremos tropas de entre todos estos tipos pudiendo formar un máximo de 12 y un mínimo de 6 grupos, sin que hayan más de 8 grupos de las mismas características o de las combinaciones siguientes: arqueros e infantería ligera, infantería media y pesada, o caballería media y pesada.

A la hora de tomar esta decisión aparte de lo ya mencionado anteriormente, también hay que tener en cuenta el terreno en que se vaya a desarrollar la acción, que puede ser de varios tipos: campo abierto, alrededor de un río, en colinas, defendiendo un acantilado, o alguno de los escenarios que nosotros construyamos.

Una vez hemos pasado esta fase del juego, llega la hora de la verdad, la hora de la batalla. Podemos mandar nuestras tropas en formación o dividirlas. También podemos hacer que un grupo se separe del resto y darle ordenes de distinto tipo, de forma que cada uno actué de forma independiente si es preciso. Todos estos cambios se pueden producir en cualquier momento, ya que no tenemos

que esperar ningún turno para modificar nuestras órdenes. Así la marcha de la confrontación tiene infinidad de posibles resultados, tantos como diferentes movimientos se nos ocurran hacer con cada actuación o no del enemigo. Con esto se nos garantiza que la victoria o la derrota sólo dependen de nuestra inteligencia o intuición. cosa que todo juego de este tipo debe pretender, y que se convierte en su principal aliciente.

Por otro lado y hablando un poco de la técnica con la que ha sido creado, es importante decir que todo se maneja con el ratón, a base de ventanas. Esto es de agradecer porque facilita mucho el uso de todas las facetas del juego que de otra forma, nos obligarían a tener un montón de cosas en la cabeza para conseguir manejarlo. Aún así hasta que le cojamos un poco el truquillo, pasarán dos o tres batallas sin que hayamos logrado más que unas cuantas derrotas.

Referente a los gráficos hay que decir que no son excesivamente llamativos, más bien muy vulgares. Igualmente ocurre con el movimiento que es prácticamente nulo y con el sonido, que no es todo lo bueno que debiera ser para un ordenador especialmente diseñado para los juegos como es el Amiga.

En definitiva, de este tipo de juegos ya hemos comentado algunos en anteriores números (Norte y Sur, Carthage, Centurion, etc.), y en su base se diferencia de unos por ser más complicado, y de otros por carecer de una parte arcade claramente definida. Por todo lo anteriormente comentado, por todas las variantes que hay que hacen que no existan dos partidas iguales, si no queremos, Cohort, al igual que todos los juegos de estrategia, nunca se pasará de moda. Puede que se logre mejorar, que alguno de los anteriormente citados nos parezca o no más atractivo, pero siempre podremos pasar un buen rato jugando con él.


Distribución de la infantería a lo largo del puente. (Amiga)

VERSION COMENTADA: AMIGA

Es un juego dedicado única y exclusivamente a la estrategia. No posee nada de arcade y no se han preocupado demasiado de los gráficos ni el movimiento. Aún así, en su base es bueno y con el disfrutará toda persona que guste de planificar cosas, en este caso la destrucción de un ejército hostil.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y Atari.

Creador:

IMPRESSIONS.

Distribuidor:

SYSTEM 4.

Lo mejor:

Variedad de formaciones.

Lo peor:

Gráficos y movimientos pobres.



Sonido:	**8**
Gráficos:	**6**
Adicción:	**8**



Menú de selección de comandos. (Amiga)

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS



SINCLAIR OCIO.
Nº 2 ABRIL 89. 295 PTS.
Todo sobre RDGER RABBIT. Juego y película. Taller MARCOFDNO. Pon alas a tu imaginación. Animación por ordenador. Pokes, Trucos y Cargadores. JUEGDS: Mata Hari. Munsters. SDI.



SINCLAIR OCIO.
Nº 3 MAYO 89. 295 PTS.
HACKERS: Piratas informáticos. Dormilón : GONZZALEZZ. TALLER. La carrera de TURBD CUP. Pedalea con: PERICO DELGADO. ANIMATOR CPC. Plus D. Unidad disco Spectrum.



SINCLAIR OCIO.
Nº 4 JUNIO 89. 295 PTS.
Prepárate: FUTURAS DIVERSIONES. Discover para CPC. Spectrum: Imprimir gráficos desde CM. RAMDOS. RENEGADE III ¿ Batalla final ?. GANA UNA IMPRESORA DMP 2000.



SINCLAIR OCIO.
Nº 5 JULIO 89. 295 PTS.
HAZ DEPORTE. GANA UNA IMPRESORA DMP 2000. ESTE VERAND CON:Alternative W. Games Exploding Fish. Speedball Videolimpic. Final Assaul, Supertest, Emilio Butragueño.



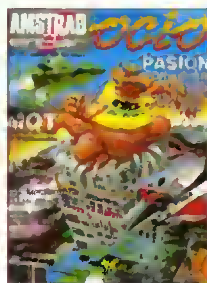
SINCLAIR OCIO.
Nº 6 AGOSTO 89. 295 PTS.
TODOS LOS JOYSTICKS. ESPECIAL LISTADOS. CPC, Spectrum, PCW. MUSIC MACHINE. Música en CPC TALLER DE HARDWARE Triproyecto Estival. JUEGDS: Stormlord, Teenage.



SINCLAIR OCIO
Nº 7 SEPT. 89. 295 PTS.
CONCURSO Y ANIVERSARID DINAMIC. T X T : CPC. SDPA DE LETRAS. Juegos: RED HAT, EL CORSARIO y muchos más. MUSIC MACHINE. Trucos, Pokes y Cargadores para PC.



SINCLAIR OCIO.
Nº 8 OCTUB. 89. 295 PTS.
BATMAN en tu ordenador. EL MUNDD DE LAS AVENTURAS CONVERSACIONALES. Taller de Hardware: TESTERONE. GUNSTICK: ¿Como funciona ?. JUEGOS: Krom el Guerrero.



SINCLAIR OCIO.
Nº 9 NOVI. 89. 295 PTS.
MOT Nuevas técnicas de programación. TALLER DE HARDWARE. Proyecto Refire. TEST IMPRESDRAS: DMP 3000. TRUCDS, POKES Y CARGADDRES para PC, PCW, CPC y Spectrum.



SINCLAIR OCIO.
Nº 10 DICI. 89. 295 PTS. ¡ Vive el Comic !. Los mejores juegos: Tintín en la Luna, Jabato, Capitán América, Spiderman. Capitán Trueno y Tom y Jerry. APRENDE A PROGRAMAR CON DPERA SDFT.



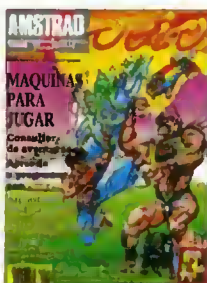
SINCLAIR OCIO.
Nº 11 ENERO 90. 295 PTS.
APRENDE A PROGRAMAR CDN OPERA SOFT. TALLER DE HARDWARE: Proyecto TELBA. STDP PRESS. Autoedición en el CPC. SDFTWARE: Rutina Fill. (Spectrum).



SINCLAIR OCIO.
Nº 12 FEBR. 90. 295 PTS.
SDFTWARE PROFESIDNAL. APRENDE A PROGRAMAR CDN OPERA SOFT. TALLER DE HARDAWRE. Proyecto DIXIXDNA. Editor de cabeceras (CPC). Editor de caracteres.



SINCLAIR OCIO.
Nº 13 MAR. 90. 295 PTS.
Historia del SOFTWARE. APRENDE A PROGRAMAR CON GAME SOFT. TALLER DE HARDWARE. Proyecto DIXIXDNA. TRUCOS, PDKES Y CARGADDRES. Para Spectrum, CPC, PC Y PCW.



SINCLAIR OCIO.
Nº 14 ABRIL 90. 295 PTS.
MAQUINAS PARA JUGAR. Consultor de aventuras, Aprende a programar con OPERA SOFT. ENTREVISTA TELETXIP. TALLER DE HARDWARE. Proyecto "Luisa Lane ". TRUCOS.



MEGAOCIO.
Nº 15 MAYO 90. 375 PTS.
PELICULAS en tu ORDENADOR. LDS 30 MEJORES TRUCOS. Acaba tus juegos. SDFTWARE: Contabilidad (CPC). TALLER DE HARDWARE. Proyectos INTERRUPTUS.



MEGAOCIO.
Nº 16 JUNIO 90. 375 PTS.
GUIA DEL JUGADDR. Dragon's Breath y Pipemania. JUEGA LOS MUNDIALES EN CASA. Comentamos los mejores juegos. DIGI - VIEW GOLD 4.0. Un nuevo mundo en Amiga.



MEGAOCIO.
Nº 17 JUL-AG 90. 500 PTS.
ELVIRA. ¡ ADIOS MUNDIAL!. EXTRA EXTRA. Gráficos para MICRODESIGN. DEVPAC SPECTRUM. Ensamblador desensamblador. AMIGA ACTION REPLAY.



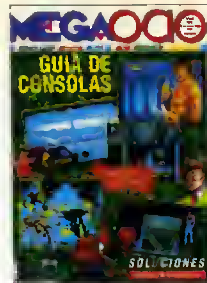
MEGAOCIO.
Nº 18 SEP. 90. 400 PTS.
SOFTWARE EDUCATIVO. Aprende inglés. LOS NUEVOS AMSTRAD CPC PLUS. LA GUIA DEL JUGADOR. Maniac Mansion. TRUCOS, POKES Y CARGADORES. JUEGOS: Colosus Chess X.



MEGAOCIO.
Nº 19 OCTU. 90. 400 PTS.
ENTREVISTA: Mike McKnight. (Teclista de MADONNA). NOTICIAS: DICK TRACY. Guía del Jugador. COLORADO INDIANA JONES (2ª Parte). TRUCOS, POKES...



MEGAOCIO.
Nº 20 NOV. 90. 400 PTS.
Animación con DISNEY. Novedades: TOMAHAWK. Análisis: GAME BOPY. Juegos y trucos para tu CONSOLA. DICK TRACY: EL JUEGO. Guía del Jugador. NORTE Y SUR.



MEGAOCIO.
Nº 21 DICI. 90. 400 PTS.
Especial Navidad. Guía de consolas. Soluciones: Khalaan, Corporation. JUEGOS: Spiderman, Caveman, Indianapolis. TRUCOS CPC. Listados. Correo.



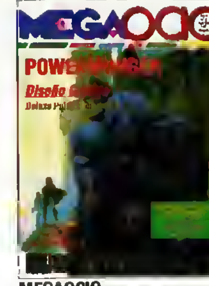
MEGAOCIO.
Nº 22 ENERO 91. 400 PTS.
ROGUE TROOPER, el gigante azul. Programas de música. Trucos, pokes y cargadores.



MEGAOCIO
Nº 23 FEBRER 91. 400 PTS.
Análisis de Joysticks. Especial listados. Elvira. Trucos, Pokes y Cargadores.



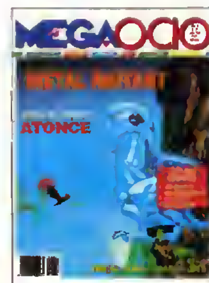
MEGAOCIO
Nº 24 MARZO 91. 400 PTS.
Wrath of the Demon. Software Educativo. La guía del Jugador: Loom y Legend of Dejel.



MEGAOCIO
Nº 25 ABRIL 91. 400 PTS.
Powermonger. Diseño Gráfico: Deluxe Paint II Enhanced. Especial la Guía del Jugador: Time Warp, Elvira, Speedball II.



MEGAOCIO
Nº 26 MAYO 91. 400 PTS.
Awesome. Banco de pruebas: ADLIB y SOUNDBLASTER. La Guía del Jugador: Powermonger y Awesome.



MEGAOCIO.
Nº 27 JUNIO 91. 400 PTS.
Metal Mutant. Banco de pruebas: ATONCE. Guía del Jugador: The secret of Monkey Island. Star Control. Metal Mutant. Trucos, Pokes y Cargadores.



MEGAOCIO.
Nº 28 JUlIO 91. 500 PTS.
Juegos Deportivos. Banco de pruebas: Vidi-PC. Guía del Jugador: Chuck Rock. Fuga de Coldizt. El libro de los trucos: más de 150 trucos para tus juegos.

EJEMPLARES ATRASADOS

CUPON DE PEDIDO

SI, RUEGO ME ENVIEN LOS SIGUIENTES EJEMPLARES ATRASADOS AL PRECIO DE PORTADA(GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS):

EJEMPLAR Nº: ____________________

Nombre: ____________________

Dirección: ____________________

Localidad: ____________________

Provincia: ____________________

FORMA DE PAGO:

☐ CONTRA REEMBOLSO

☐ TALON A NOMBRE DE BMF GRUPO DE COMUNICACION, S.A.



Siempre nos estamos quejando de lo repetitivos que son los arcades, y ahora que nos traen uno con un desarrollo diferente y original, decimos que es muy difícil. No hay quien nos entienda.

Demasiado complicado para ser un arcade

Outzone es un juego que contiene elementos de distintas categorías, incluyendo desde los habituales tiros de un matamarcianos hasta la búsqueda desesperada de una pieza con una figura determinada dentro. En medio de todo esto, una nave incapaz de cambiar de dirección para esquivar obstáculos y muchas, muchas dificultades...

El desarrollo del juego gira en torno a dos elementos: uno de ellos es una pequeña nave que se ha quedado sin potencia debido a una avería, por lo que es totalmente incapaz de modificar su dirección o velocidad. El otro es también una nave, esta vez en perfectas condiciones, y que es manejada directamente por nosotros, teniendo por misión conducir a la primera a través de zonas infestadas de enemigos (peligroso para nuestra nave aunque totalmente indiferente para la averiada), y repletas de obstáculos (fácilmente evitables para nosotros, pero mortales para nuestra compañera, que no puede esquivarlos si no es con nuestra ayuda).

Respecto a los enemigos, hay que decir que su principal misión es distraernos de nuestro cometido, ya que generalmente no son peligrosos si no nos tocan. Por tanto, para acabar con ellos no hace falta más que colocarse a una distancia prudencial, apretar el botón de disparo y esperar... El problema es que mientras nosotros esperamos la otra nave puede pegarse un leñazo contra alguno de los numerosos obstáculos.



La pantalla del Atari ST es muy similar a la del Amiga.

Los obstáculos pueden ser de dos tipos: bloques indestructibles y bloques marcados. Tanto unos como otros pueden ser móviles o inmóviles, pero mantienen importantes diferencias entre sí. La primera es que los bloques indestructibles no pueden ser destruidos (sorprendente, ¿verdad?). La segunda es que los bloques marcados no tienen que ser necesariamente malos para nosotros, y además pueden ser eliminados.

Los bloques indestructibles inmóviles son a nuestra nave aproximadamente lo mismo que las piedras a un sendero o las obras a las carreteras españolas. Aunque incómodos, acabaremos tan acostumbrados a ellos que nos parecerá extraño no encontrar ninguno. Cuando nuestra nave choque contra ellos desaparecerá parte de la energía de nuestro escudo, perdiendo una vida cada vez que nos quedemos sin energía o, más frecuentemente, cuando la nave a la que protegemos colisione con alguno de los bloques.

Los bloques indestructibles móviles tampoco pueden ser destruidos, pero además el más leve contacto supondrá la destrucción inmediata para cualquiera de las dos naves. Por su parte, los bloques marcados pueden ser divididos según dos criterios: móviles e inmóviles; y alfabéticos o geométricos.

Los bloques marcados son bloques que llevan en su interior una figura geométrica o una letra. Para hacerlos desaparecer hay que tocar consecuti-

vamente con nuestra nave dos bloques que contengan la misma figura o letra en su interior. Acabar con dos bloques alfabéticos (así los llama el manual) nos reportará algún tipo de ventaja, como puede ser detener el avance de la nave averiada por un tiempo determinado, incrementar nuestra energia, proporcionarnos nuevas armas, etc. Por su parte, eliminar los marcados con una figura geométrica no tiene más utilidad que despejar el camino. Si el bloque marcado es móvil deberemos cerciorarnos antes de tocarlo de haber golpeado anteriormente a uno que tenga el mismo dibujo, porque en caso contrario en lugar de acabar con él, será el bloque quien acabe con nosotros.

Bueno, pues esto es todo acerca del desarrollo del juego. Se trata simplemente de dirigir una nave abriendo hueco con otra. No parece muy difícil, y no cabe duda de que es muy original.


Destruyendo los ladrillos del primer nivel. (Amiga)

Los defectos

Pues sí que es original, pero también es muy difícil. Lo es por dos razones básicas: porque sólo hay una pantalla de acción, lo cual hace que no seamos capaces de ver la trayectoria de la nave averiada más que cuando la nuestra se encuentra cerca de ella; y porque a partir de la segunda fase los bloques dejan de estar juntitos, con lo cual nos vemos obligados a correr como locos para encontrar la pareja del bloque que cierra el único paso disponible... El resultado es que tras numerosas tentativas he llegado a la conclusión de este juego es demasiado complicado para ser un arcade, y demasiado monótono para ser una aventura, motivo por el cual no atraerá a los aficionados de uno y otro género.

En cuanto a la calidad, el juego está correctamente realizado. Tiene unos gráficos bonitos, con un scroll más que decente y una paleta de colores adecuada. El movimiento no es ninguna maravilla, pero no se le puede poner ninguna tacha. Hay que hacer mención especial al sonido, ya que si los efectos sonoros no son demasiado espectaculares, las distintas músicas que nos acompañarán durante el juego (si lo deseamos: tanto la música como los efectos de sonido pueden desactivarse pulsando las teclas DEL y HELP) están bastante trabajadas.

Por último, comentar dos defectos: el primero es que las opciones del menú para apagar la música y los efectos de sonido no funcionan bien, aunque este problema es fácilmente solventable gracias a las teclas ya mencionadas, teclas que por cierto no aparecen en el manual. El segundo es más serio, y es que en numerosas ocasiones parece que nuestra nave va a poder pasar por un hueco y de pronto rebota al llegar a la altura del obstáculo.

En definitiva, un arcade original, pero tan difícil que acaba con la paciencia de cualquiera, lo que equivale a decir que no es nada adictivo.

Ricardo Palomares

Respecto a los enemigos, hay que decir que su principal misión es distraernos de nuestro cometido, ya que generalmente no son peligrosos si no nos tocan.



VERSION COMENTADA: AMIGA

Original, bien acabado y con un muy buen sonido, si no excelente, Outzone se viene abajo por la dificultad para progresar a partir de la segunda fase (y tiene veintiocho...).

OTRAS VERSIONES:

Amiga.

Creador:

LANKHOR

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

La música.

Lo peor:

Difícil, muy difícil.



Sonido:	9
Gráficos:	8
Adicción:	4

SUSCRIBETE AHORA A

MEGAOCIO Y...



✔ **BENEFICIATE DE UN DESCUENTO DEL 20%.**
Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:
Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.

✔ **Y recuerda que en MEGAOCIO encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.**
Además tendrás acceso a nuevas secciones:
"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:
BMF Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 76D 1ºIzda.
28010 MADRID

CUPON DE SUSCRIPCION

Deseo suscribirme a MEGAOCIO por:
Un año al precio de 4.000 Ptas.
NOMBRE...
APELLIDOS...
DIRECCION...
CODIGO POSTAL.......................LOCALIDAD.......................
PROVINCIA...

FORMA DE PAGO:
☐ Contrareembolso ☐ Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

CONSOLAS

ATARI-AMSTRAD-COMMODORE-NINTENDO-SEGA

ULTIMATE Y LAS CONSOLAS



Seguro que la mayoría de los usuarios de ordenadores personales como el Spectrum, Amstrad CPC o Commodore 64, entre otros, conocen de sobra a la empresa diseñadora de software más famosa e innovadora de toda la historia del videojuego: Ultimate Play the Game.

Pues bien, los afortunados, envidiables, usuarios de Nintendo tienen ahora acceso a algunas de las nuevas creaciones de esta empresa bajo el nombre Rare Ltd. Los títulos son Snake Rattle N Roll (comentado en este número) y Solar Jetman. ¡Que ustedes lo disfruten y esperamos ansiosos nuevas de Rare Ltd.!

GAMEBOY PROFESIONAL

Parece que después del éxito obtenido en el mundo de los videojuegos, la Gameboy va a realizar el mismo periplo en el mundo profesional. De momento ya está preparada para saltar a escena con interesantes cartuchos, algunos de ellos son:

InfoGenius Spanish/English Translator. Como se puede deducir del título, se trata de un traductor de español a inglés con 12.000 palabras y 300 giros organizados por categorías.

InfoGenius Spell Checker y Calculator. Dispone de unas 60.000 palabras de las más comunes (en inglés, por supuesto) en un cartucho de un mega. Gracias a éste podemos chequear la ortografía de una determinada palabra.

InfoGenius Travel Guide. Contiene una lista actualizada (1991) de hoteles, restaurantes, atracciones turísticas, deportes y actividades recreativas para 15 de las ciudades más visitadas de Estados Unidos.

¿Podremos disfrutar en España de un producto similar en castellano?, ¿Cuándo y a que precio? De momento sólo resta esperar.

JUEGO ESTRELLA



Increíble, maravilloso, estupendo, sensacional, ... no hay suficientes apelativos para describir la grandiosidad de este videojuego para la consola Sega Megadrive: Sonic The HedgeHog, el puercoespín más rápido del Oeste.

El juego cuenta con una velocidad espantosa, inédita hasta ahora en los videojuegos de Megadrive, gráficos multicolor, una animación completa y graciosa, scroll multidireccional y "loops" en los que nuestro personaje avanzará por pistas con la ligera inclinación de 360 grados.

Sin duda alguna se trata de una auténtica maravilla que no debería faltar en la colección de ningún aficionado a los buenos videojuegos. El próximo mes más.

NOVEDAD



GAME GEAR

La portátil color de Sega

Con el creciente número de consolas portátiles que hay en el mercado y el número de juegos de que disponen, no sería raro que dentro de poco tiempo veamos tan normal como llevar el walkman, ir en el metro o el autobús jugando con estos avances técnicos tan lúdicos.

Aunque la venta de Hand-Helds (consolas de bolsillo) en España empezase de una forma distinta a la de otros países al comercializarse antes el Lynx con gráficos en color que la Game Boy de Nintendo en blanco y negro, los españoles no nos queremos quedar atrás en esta sociedad de consumo en la que estamos inmersos y rápidamente ha aumentado el auge de todos estos productos.

Sega ha sido otra de las empresas que ha visto un gran futuro en un producto de este tipo y por ello ha lanzado al mercado español una nueva hand-held con el nombre Game Gear. Esta hand-held es el resultado de los estudios que han hecho los miembros del equipo Sega para poder mejorar la oferta existente, que ya de por sí es bastante importante y competitiva. Con un reducido tamaño y unas altas prestaciones como los 32 colores simultáneos de una paleta de 4096 (los mismos que tiene un Amiga), es una consola portátil muy buena para divertirnos en cualquier lugar e ideal para un viaje, ya sea largo o corto.

La primera impresión, a simple vista, que tenemos al ver esta hand-held es la que nos puede dar cualquier maquinita de marcianitos similar. Nos llama la atención especialmente la pequeña asita, de colocación opcional, que tiene y que nos da una idea del uso principal para el que sus creadores la han pensado, y que sin duda es una de sus principales ventajas: la portabilidad.

No obstante, si nos adentramos un poco más en todas sus características, nos damos perfecta cuenta de que se trata de algo más, de algo especial. Esta hand-held tiene infinidad de posibilidades que van desde jugar uno solo, hasta poder conectar con otra persona que también la tenga, uniéndola mediante un cable que se suministra independientemente del aparato. Así, por ejemplo, resultará emocionante disputar un partido de tenis con alguno de nuestros amigos sin el inconveniente de compartir una única pantalla, puesto que cada uno poseerá la suya propia.

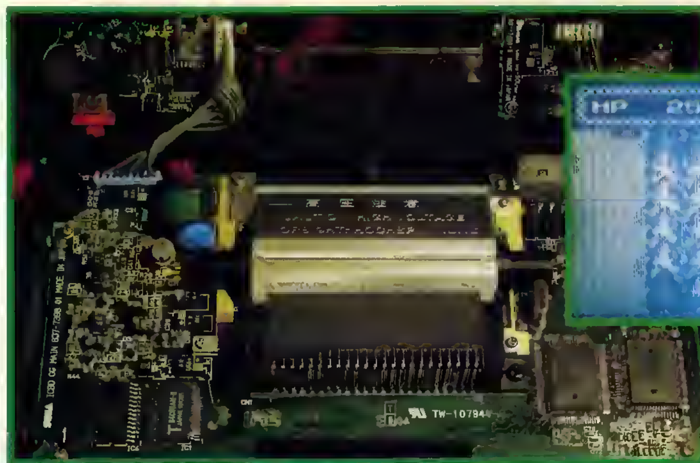
Además de estas características, Game Gear tiene otras muchas ventajas, como pueden ser la gran cantidad

de cartuchos disponible, que en algunos casos supera en calidad al de la Sega Master System (es el caso por ejemplo del Mickey Mouse), y que al ser Sega la creadora, podemos estar seguros de que casi todos, si no todos los juegos que esta empresa estrene en las máquinas recreativas, los vamos a poder disfrutar para la consola. Algunos de estos juegos famosos, que ya están disponibles, son Golden Axe, Shinobi, Super Mónaco, etc.

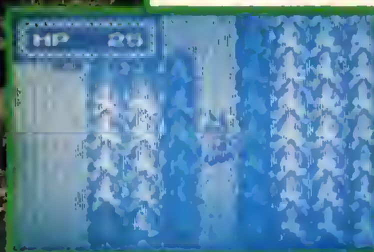
Por otro lado es muy importante la gran variedad de accesorios que se ha puesto a la venta para que resulte más atractiva y popular y así sacar ventaja a sus más directas competidoras. Algunos de estos periféricos son comunes, como el transformador que permite enchufarlo a la red y sirve de batería recargable (algo muy útil si se tiene en cuenta que esta consola gasta seis pilas cada 5 ó 6 horas de funcionamiento).

También existen otros accesorios menos comunes, como el modulador para ver la televisión (un portátil pequeñito de TV nos puede llegar a costar unas 10.000 pesetas menos, pero no se puede jugar con él), o un adaptador para enchufarlo al mechero en el coche. Esto último seguramente les resultará interesante a los padres que tengan hijos nerviosos, acostumbrados a "dar el viaje". Seguramente este hand-held les distraerá y todos el trayecto resultará más "tranquilo".

Aparte de todas estas ventajas, que podríamos llamar externas, la consola incluye algunas en su propia estructura. Posee una forma anatómica que permite un uso fácil y descansado. La posición del pad y de los dos botones de disparo es perfecta en altura para un buen control, y la anchura es también excelente para poder cogerla con comodidad. Además de esto también podemos observar al lado de la pantalla, el altavoz en mono que permite un total aprovechamiento de la música de sus juegos. Para ayudar algo más a este último punto, Game Gear dispone de una salida de sonido para auriculares en estéreo y un controlador de volumen para regularlo dependiendo del ruido del lugar en que nos encontremos. Por otro lado y al ser un portátil en esencia, y por ello no siempre tendremos la misma calidad de luz, también resulta interesante el que la pantalla sea de emisión de luz, con lo cual podemos jugar en zonas con poca luz o en ausencia de la misma. Gracias a un controlador de brillo podemos hacer desaparecer los siempre molestos reflejos.



La circuitería de la máquina es muy simple y se apoya en un Z-80.



Dragon Crystals.

En definitiva, a esta hand-held le auguramos un futuro prometedor, ya que se trata de una de las más fuertes del mercado por su precio de venta, la calidad de sus cartuchos (muchos de ellos procedentes directamente de las máquinas de los recreativos) y sus accesorios. Sin duda alguna será algo interesante para el más exigente, los escépticos pueden hacerse una idea echándole un vistazo a las características técnicas del cuadro adjunto. Seguramente terminará por cambiar de aptitud.

SOFTWARE DISPONIBLE

- *Columns*
- *Dragons Crystal*
- *G-Lock*
- *Golden Axe*
- *Mickey Mouse*
- *Pengo*
- *Psychic World*
- *Putter Golf*
- *Revenge of the Dragon*
- *Shinobi*
- *Spiderman*
- *Super Monaco GP*
- *Super Wonder Boy*

Creador:
SEGA

Distribuidor:
VIRGIN ESPAÑA S.A.

Tamaño:
25cm x 11cm x 3.5cm.

Pantalla:
6.5 cm x 5 cm.

Peso:
570 gramos.

Resolución:
480 x 146 pixels con 32 colores (4096 de paleta).

Memoria:
16K de video Ram.

Sonido:
3 canales de sonido estéreo.

Alimentación:
6 pilas 1.5V.

Autonomía:
5-7 horas.

Salidas:
Auriculares (Estéreo), Fuente de alimentación y Cable de expansión.

Precio:
19.900 pesetas. (Columns incluido)



PRO TENNIS TOUR

Deporte de raqueta

Después de salir este juego para Spectrum, CPC, Atari, Amiga, PC, y demás ordenadores, por fin lo podemos encontrar también para esta consola. Así nadie puede decir que es difícil conseguir un juego de estas características.



Estás a dos horas del inicio del partido y tienes los nervios a flor de piel. Mentalmente repasas la estrategia que horas antes prefijaste con tu entrenador, haciendo incapié en los movimientos que sabéis le cuesta contestar a tu futuro contrincante, casi a la vez que recuerdas aquellos que él practica de maravilla y a los que no has conseguido responder aún adecuadamente. Te avisan de que puedes salir a la pista a hacer el precalentamiento. Nada más salir el público aplaude con ganas, aunque por la concentración prácticamente no te enteras del estruendo. Tu oponente está frente a ti. Os miráis directamente a los ojos. Parece que él tampoco las tiene todas consigo. Tras saludarle a él y al juez de silla empezáis a pelotear. Sabes que no quiere mostrarte sus armas, pero las has estudiado miles de veces y te las sabes como si fuesen las tuyas propias. Ya casi es la hora, dentro de poco dará comienzo el partido. ¡Suerte!.

En esta versión de Pro Tennis Tour los gráficos son corrientes al igual que el sonido. De la misma forma, los movimientos de nuestro jugador son demasiado rápidos, al menos hasta que nos acostumbramos algo a ellos. En cierta forma esto es bueno ya que de no ser así resultaría sencillo dar a la pelota y controlar la dirección del tiro desde el primer momento, y así tenemos que practicar antes para poder conseguir alguna victoria.

En definitiva se puede decir que el juego resulta atractivo para la persona amante del tenis, aunque al final, cuando se consiga dominar un poco, perderá interés.

CONSOLA:
GX 4000
Lo mejor:
La competición.
Lo peor:
Siempre es lo mismo.



Sonido: 7
Gráficos: 6
Adicción: 6

Del cómic a las pantallas de cine, y de éstas a nuestros monitores. Aquí tenemos un juego interesante en el que el protagonista es un Batman sin demasiados artilugios, pero que es capaz de desarticular la guarida mejor guardada del Jocker, con nuestra ayuda, claro está.

BATMAN

El hombre murciélago reaparece

De nuevo Batman ha descubierto el escondite secreto de su principal enemigo y tras los preparativos previos se dirige a intentar capturarle. Esta vez sus investigaciones le han llevado a una industria química abandonada que no se encuentra en muy buen estado. En ésta además de los súbditos del Jocker, que llevan pistolas y explosivos, le esperan otros peligros como son los escapes de gas y las emanaciones de ácido sulfúrico que se producen por todas partes. Aparte de todos estos obstáculos, nuestro amigo también deberá hacer uso de su intuición e inteligencia para encontrar el camino que lleva hasta su objetivo, ya que los criminales destruyeron todos los planos existentes del edificio para gozar de una mayor seguridad. Valiéndose de un aparato con el que se puede descolgar por las paredes y escalar hacia el techo y otras plataformas, nuestro amigo podrá sortear a sus enemigos y salvar las mortales alturas que hay en cada fase.



El general se puede decir que el juego es bueno en lo que a gráficos se refiere, con un sonido aceptable y un movimiento fluido aunque algo soso. Pero lo más importante no es esto, sino que resulta bastante adictivo. Con él puedes pasarte varias horas intentando acabar con el Jocker sin cansarte demasiado. Una de las cosas que contribuye a ello, si no la única, es la forma en que el personaje tiene que pasar de un sitio a otro, lanzando una cuerda con la escalar o descolgarse por las diferentes plataformas. Realmente es entretenido.

CONSOLA:
GX 4000
Lo mejor:
La forma de salvar obstáculos.
Lo peor:
Movimiento pobre.



Sonido: 7
Gráficos: 7
Adicción 8

SNAKE RATTLE N ROLL

Una serpiente muy glotona

Nuestro cometido es el de que estas simpáticas serpientes consigan que su cola crezca lo suficiente como para poder salvar la altura que las separa de una llave. Esta abre la puerta que las lleva al siguiente nivel. Desde el momento en que su cola parpadee, serán lo bastante fuertes como para poder conseguirlo. Para hacerse grandes deben comer tantos Nibbley Pibbleys (seres redondos de colores que habitan en el laberinto) como sea posible. Cuantos más coman, más puntos nos darán. En cada una de las 11 fases de que consta el juego estas bolitas actúan de distinta forma, y cada vez es más difícil cazarlas. Por suerte también podemos hacer que crezcan las lenguas de las serpientes y con ello abarcar un mayor radio de acción.

Todo esto resultaría muy fácil si no existieran otros entes en el laberinto cuyo fin es ir recortando la cola de nuestras amigas y en caso de no tenerla, matarlas. Por ello nuestras compañeras tienen unas mandíbulas de acero que acabarán con ellos al mínimo descuido, si es que no quieren saltar encima y aplastarlos contra el suelo. Además de estos seres hay otros peligros que acechan a Rattle y Roll y de los que tenemos que intentar protegerlas como pueden ser los tiburones, cuchillas que salen del suelo, plantas venenosas, etc.

Como puedes ver es un juego realmente divertido que además posee unos gráficos y un sonido majos. El movimiento también es fluido y bien terminado, y resulta gracioso ver la forma de comer de las serpientes así como el modo que tienen de morir. Recomendado.

Rattle y Roll, dos serpientes, nos harán pasar momentos muy agradables ayudándolas a que coman los suficientes Nibbley Pibbles como para que puedan pasar de nivel y salir del laberinto en el que almas despiadadas las metieron.

CONSOLA:
NINTENDO
Lo mejor:
Original.
Lo peor:
No tenerlo.



Sonido:	8
Gráficos:	7
Adicción:	9



ISOLATED WARRIOR

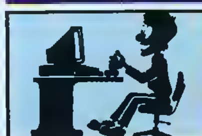
Ya están aquí de nuevo

Nos encontramos en el año 2.288 y a uno de los planetas colonizados por el hombre han llegado fuerzas alienígenas desconocidas y hostiles. Los principales responsables de las colonias allí formadas, tras ver su alto poder destructivo, han decidido que todo el mundo abandone el planeta. No obstante dejarán allí al capitán Max Maverick, experto en situaciones de este tipo, para que intente limpiar ese nuevo mundo y restablecer el orden. Si no lo consigue, este hecho puede suponer la pérdida de otros planetas por la acción de los mismos seres. Con sus conocimientos, su moto, su hovercraft y tu ayuda, lo conseguirá. ¡Animo!.

Técnicamente se puede decir que el juego tiene unos buenos gráficos y un sonido interesante. Además con su visión de tres dimensiones los creadores han conseguido darle mayor atractivo y realismo. Su movimiento tampoco está nada mal, ni siquiera cuando el protagonista salta y da una voltereta en el aire. En general se puede decir que el juego es interesante, pero sin que se pueda decir que sobresalga por nada. A los aficionados a matar marcianos les gustará bastante por el alto número de "bichitos" distintos con que se encontrarán.

Lo más reseñable del juego y que lo puede diferenciar algo de todos estos arcades en los que las víctimas son los marcianitos, es la gran cantidad de criaturas enemigas distintas a las que nos vamos a enfrentar. También es reseñable su visión en tres dimensiones.

CONSOLA:
NINTENDO
Lo mejor:
La variedad.
Lo peor:
Estos juegos están muy vistos.



Sonido:	8
Gráficos:	7
Adicción:	7



NINTENDO

DOUBLE DRIBBLE

Si no se te da muy bien esto del baloncesto, pero te gusta practicarlo, esta es una buena oportunidad para hacerte un gran campeón. Invita a tus amigos e intenta demostrarles quien eres tú y como se debe practicar este deporte.

Estás en la serie final de liga americana y tienes que enfrentarte a los más poderosos equipos del mundo. Tus jugadores se encuentran ya algo cansados e incluso los hay que están lesionados. No obstante todos tienen ganas de demostrar su valía y que sus nombres entren a formar parte del libro de las leyendas de este deporte. Tus seguidores no esperan poco de ti y tú no quieres defraudarles. La competición va a ser muy dura pero todos en el equipo vais a dejaros la piel intentando ganarla. Es la hora del primer encuentro. Salís a la cancha y el público os hace olvidar los nervios. Dentro de nada el árbitro dará comienzo al partido y habrá que entrar en acción.

Baloncesto de alto nivel



Double Dribble es un juego en el que puedes echar partidos de baloncesto contra el ordenador o contra tus amigos (mucho más divertido). Tiene varias fases interesantes como la de poder efectuar mates cuando rompemos la defensa enemiga y no tienen posibilidad alguna de respuesta. En este caso, el ordenador elegirá entre tres formas distintas de hacerlo, de espaldas, de frente, o haciendo movimientos en el aire. También es importante controlar los pases, los tapones, los cortes de balón y sobre todo el acierto en los tiros, si son triples mucho mejor. Cuidado con las faltas, que son muy fáciles de cometer. Si por casualidad la falta nos la han hecho a nosotros, tendremos que lanzar tiros libres, y la verdad es que no resulta demasiado complicado convertirlos. Aprovecha bien los descansos ya que en ellos puedes replantearte la estrategia y disfruta del espectáculo que ofrecen las guapas animadoras.

Es un juego ameno y que resulta divertido, sobre todo si lo hacemos en compañía de amigos. Tiene unos gráficos pasables y un sonido agradable. En definitiva es un juego entretenido que podemos tener en cuenta a la hora de elegir entre varios, sobre todo si nos gustan los de deportes.

CONSOLA:
NINTENDO
Lo mejor:
Los mates.
Lo peor:
Algunos "traveling" sospechosos.



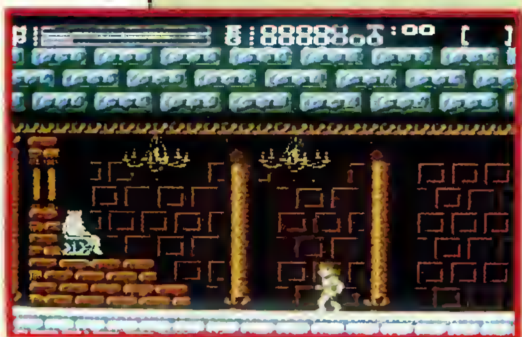
Sonido: 7
Gráficos: 6
Adicción: 7

FAXANADU

Necesitas pocas ganas de jugar para encariñarte con este juego que te hará sentir un héroe de leyenda. Todas las gentes de un poblado elfo dependen de tu pericia y tu valentía, no les defraudes y liberales de las manos del mal.

En la tierra de los elfos

El poblado elfo de Eolis ha sido cercado por fuerzas demoníacas y el agua dentro del mismo está envenenada, de modo que hay que salir de allí en busca del antídoto y así poder aguantar el asedio. Tú eres la única esperanza que tiene este pueblo de sobrevivir. Para conseguir ayudarles necesitas valor, astucia, buenos consejos, dinerillo y algo de magia que usar contra los distintos monstruos que hay en el camino. En cada lugar por el que pases encontrarás algo nuevo que de una forma u otra te ayudará, y contigo también a los elfos. Conseguir monedas para poder comprar armas, reponer fuerzas, aumentar tu poder mágico, y recopilar cosas de utilidad.



En definitiva es un bonito juego con el que sin duda disfrutarás de lo lindo. Aunque los gráficos no son nada del otro mundo, el sonido no está nada mal y la historia a seguir en el juego es de lo más adictiva. Al poder continuar la partida donde te mataron con todas las herramientas que llevabas y la magia de que disponías, los creadores han conseguido que no te aburras de él, que juegues otra partida para intentar terminarlo y salvar a los pobres elfos.

¡Ah, se me olvidaba!, algo de inglés no te vendrá mal para traducir todas los consejos que te den y para enterarte de lo que te dicen en las conversaciones.

CONSOLA:
NINTENDO
Lo mejor:
Muy adictivo.
Lo peor:
Podía tener los textos en castellano.



Sonido: 7
Gráficos: 7
Adicción: 9



Nintendo®

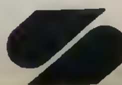
ENTERTAINMENT SYSTEM™

LOS VIDEO-JUEGOS MAS VENDIDOS DEL MUNDO

¡ EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS !

DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.

Gracias a su tecnología avanzada, a la calidad de sus componentes y a su robusto diseño, el sistema de videojuegos NINTENDO se ha impuesto en todo el mundo. Sólo NINTENDO te ofrece los mejores títulos del mercado, con gráficos de gran resolución comparables a las máquinas de los salones recreativos. Además, todos los usuarios reciben gratis la revista "Club Nintendo", con trucos, mapas, y comentarios de las últimas novedades. ¡No renuncies a lo mejor! ¡Pásate a NINTENDO!



SPACO, S. A.

Distribuidor exclusivo para España

ANICETO MARINAS, 92, BAJO
28008 MADRID
SPAIN

TELFS.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74
FAX: 248 24 63

SHADOW DANCER

Calidad y efectos especiales

Para darse cuenta de la calidad con que ha sido realizado este videojuego sería conveniente observar las versiones de Atari ST, Amiga, 8 bit o incluso la máquina recreativa.

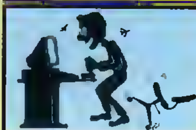


El tema del juego trata, como siempre, de la venganza de un Ninja. Esta vez a causa del asesinato de uno de sus mejores y más amados alumnos. Así el protagonista atravesará los parajes más extraños y desolados, plagados de malvados enemigos que tratarán de eliminarnos por todos los medios posibles con la intención de impedir que rescatemos a los rehenes que mantienen en cautiverio.

CONSOLA:
MEGADRIVE

Lo mejor:
Muy adictivo y con mucha calidad.

Lo peor:
La originalidad es mínima.



Sonido: 9
Gráficos: 9
Adicción: 9

Nuestra misión, como ya habréis supuesto, no es otra que la de rescatar a los presos y eliminar a la mayor cantidad de enemigos que encontremos a nuestro paso. Para ello contamos con la ayuda de un magnífico perro que se abalanzará contra los enemigos a nuestra mínima señal, inmovilizándolos durante un pequeño espacio de tiempo.

Además, nuestro ninja puede luchar con los puños, los pies, la espada o arrojando shurikens, aunque también existen otras armas más poderosas que se pueden conseguir al rescatar a una de las pocas féminas que se encuentran secuestradas, o al empezar cada nivel.

El desarrollo del juego es de lo más típico: avanzar, eliminar enemigos, rescatar prisioneros, luchar contra el monstruo final de fase y acceder a un nivel de bonos en el que podemos obtener algunas vidas a cambio de nuestra habilidad.

En definitiva, podemos decir que se trata de un gran juego, con espléndidos efectos de música y sonido, gráficos, scroll y movimientos. El arcade de lucha por excelencia para Megadrive.

ARROW FLASH

Demasiado fácil, pequeño

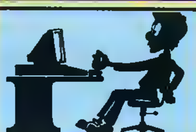
Este es uno de los pocos juegos para la consola Megadrive que nos ha decepcionado. No porque sea malo, es entretenido y dispone de una gran variedad de objetos y armas para recoger. Frente a otros juegos de otras consolas es un maravilla, pero no aprovecha las ventajas de una máquina de videojuegos tan avanzada como lo es ésta.



CONSOLA:
MEGADRIVE

Lo mejor:
Entretenido y con mucho armamento distinto.

Lo peor:
Excesivamente fácil y escenarios poco atractivos.



Sonido: 7
Gráficos: 7
Adicción: 8

La misión del juego consiste en avanzar a través de un simple (que no intrincado) espacio sin decoración, insulso, lleno de colorido y de enemigos tontos a más no poder.

Avanzar es sumamente sencillo y apenas tenemos que molestarnos en cambiar de rumbo para esquivar los proyectiles enemigos. Además, por si fuera poco, cada cierto tiempo aparecen en la pantalla unas cápsulas que al recibir los certeros impactos de nuestros disparos, dejan libres unas interesantes ayudas que nos proporcionan inmunidad, doble disparo, naves supletorias, etc.

En líneas generales podemos decir que nos encontramos ante un juego en esencia adictivo y sin grandes pretensiones técnicas, rápido, excesivamente sencillo en las primeras fases, con poco sonido, músicas simples y, como la mayoría de los juegos de este tipo, muy atractivo para pasar largos períodos de tiempo ante la pantalla.

Aconsejado a los incondicionales de todo tipo de videojuegos mata-marcianos, donde lo importante es la velocidad y un montón de enemigos variados a los que disparar.

E-SWAT

Más acción

De nuevo estamos aquí para convertirnos en defensores de la ley y la justicia ante los más duros criminales que asolan nuestras ciudades.

Como a estas alturas ya somos unos especialistas en este tipo de cometidos, no nos resultará demasiado difícil salir victoriosos y divertirnos con ello.

Eres un joven oficial de policía que durante tu patrulla habitual por las calles de New York se ha visto envuelto en la mayor ofensiva lanzada por cualquier organización criminal existente. Sabes que el único modo de salir con vida de todo este caos es haciendo frente a todos estos malhechores. Si lo consigues entrarás a formar parte de la E.S.W.A.T., siglas de Enhanced Special Weapons And Tactics (armas y tácticas especiales reforzadas), y pasarás a ser uno de los pocos especialistas dedicados a terminar con cualquier grupo terrorista o criminal y con la posibilidad de usar las más avanzadas armas en este campo. Con todo esto tendrás la oportunidad de ir a por el principal causante de todos estos males con probabilidades de conseguir tu objetivo.

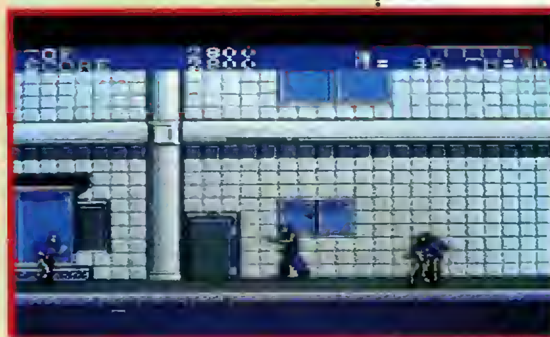
En el juego disfrutarás con la gran variedad de armas y las cinco etapas en las que realizar distintas misiones. Entre todas ellas te tendrás que enfrentar a un variado repertorio de artilugios, todos ellos ideados por Balzar (un científico loco que está al mando de la organización y que viste siempre de verde, con el que te tendrás que ver las caras en la fase final) y una innumerable cantidad de pistoleros y navajeros mandados por el mismo. No te desesperes, todos sabemos que conseguirás resolver el conflicto y liberarnos para siempre de esta gente.

E-SWAT posee unos gráficos nada despreciables y un sonido bastante majo. Realmente con él podemos pasar ratos muy agradables usando nuestra consola.

CONSOLA:
SEGA
Lo mejor:
Entretenido.
Lo peor:
Poco original.



Gráficos: 7
Sonido: 6
Adicción: 8



WORLD GAMES

Si quieres ser un rudo deportista y correr multitud de riesgos insospechados, este juego te gustará. Con el vamos a hacer unos viajes a Alemania, Canadá, Estados Unidos y Escocia para participar en salto de bidones, equilibrio sobre troncos, montar sobre un toro y lanzar troncos.

En todas estas competiciones el riesgo es mayor que el que en una primera instancia podríamos pensar. Para que te hagas una pequeña idea, imagínate que no llegas a saltar los bidones, que te caes del toro o el tronco, o que se te escurre la "astillita" cuando la vas a lanzar. En los dos primeros es fácil que imagines lo que te puede ocurrir y para los otros dos te lo cuento ahora mismo. Desde que se te caiga el tronco en el pie, hasta que se te caiga en la cabeza y te incruste en el suelo en el segundo caso, hasta que tu contrincante te tire a las heladas aguas del río y seas pasto de los tiburones en el primero.

Como puedes ver el juego es entretenido y por lo que te he contado te puedes imaginar que además tiene cosas graciosillas. También cuenta con buenos gráficos y un sonido majo. Con todo ello si te gustan los juegos deportivos y en los que se necesita habilidad, con este te lo pasarás en grande.



Deportes poco conocidos

CONSOLA:
SEGA
Lo mejor:
Variedad.
Lo peor:
Gráficos pequeños.



Sonido: 7
Gráficos: 7
Adicción: 7

Con este juego nos divertiremos participando en competiciones tan poco comunes y de muchos desconocidas, como son el salto de bidones con patines de hielo, el lanzamiento de troncos, el equilibrio sobre troncos y montar sobre el lomo de un toro.

MS. PAC-MAN

¡A comer se ha dicho!

Aquí está de nuevo nuestra amiga, la afamada y de todos conocida "comecocos". Preparáos fantasmas, porque a partir de ahora no os vamos a dejar pegar bocado.



Como todos sabemos ya, nuestra misión en el juego es la de hacer que Ms. Pac-Man pase de unas mazmorras a otras comiéndose las frutas y los "cocos" que hay en cada nivel sin permitir de ninguna de las maneras que los fantasmitas que moran en ellas consigan cogerla y acabar con su vida. Para conseguir esto no sólo es necesario tener mucha paciencia, temple y habilidad, sino que en los niveles superiores también tendremos que usar algo de estrategia, ya que sin ella no conseguiremos escapar a los cada vez más astutas y rápidas sábanas de ultratumba.

Ha sido una idea muy buena la de incluir un juego tradicional como éste entre los más actuales que hay para Lynx. Esta maravillosa glotona que durante años hemos visto y seguimos viendo en muchas salas de juegos recreativos y que tanto nos hizo y nos hace disfrutar con sus arriesgados andares entre los cinco fantasmas asesinos, podrá ahora tener un sitio de honor entre nuestros cartuchos de juegos preferidos.

En esta ocasión los creadores han mantenido totalmente la forma y el estilo que poseía este juego en sus inicios y no han hecho ninguna modificación en los contenidos, cosa que sí se hizo en una versión a la que se llamó Mad Mix Game, de tal modo que es igual que el de las máquinas recreativas en las que tantas veces hemos visto hacer cola para poder echar una partidita. Solamente existe algo más que reseñar y a tener en cuenta, una vez hecho el pago inicial ya no hay que gastar cinco duros por cada partida.

En definitiva es un juego entretenido de los que nunca pasarán de moda por su facilidad de manejo y su adictividad, con la ventaja adicional de saber que todos los amigos a los que invitemos a jugar con nuestra consola serán conocedores y aficionados natos.

CONSOLA:
LYNX
Lo mejor:
Su adictividad.
Lo peor:
No tiene mucha variedad.



Sonido:	8
Gráficos:	8
Adicción:	8

ROAD BLASTERS

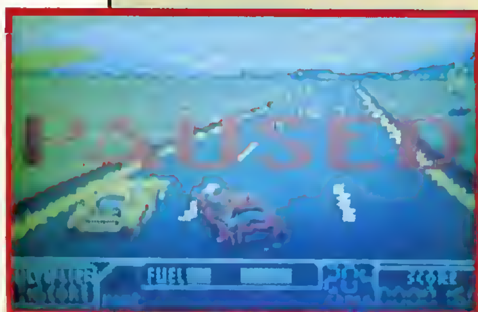
Carreras al estilo Mad Max

Acelera todo lo que puedas y procura que no se te escape ningún vehículo, quién sabe si a la vuelta de la esquina ese al que hemos dejado escapar con vida nos sorprenderá con un disparo certero que nos envíe directamente al otro barrio.

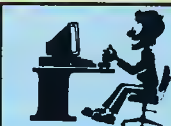
Estamos en el año 2.200 de nuestra era. De igual modo que en tiempos del gran Imperio Romano había luchas de gladiadores y se echaba a los cristianos a morir a los leones, ahora se obliga a los perseguidos por la ley del dictador Hidlee a participar en una carrera de coches en la que no existe piedad para los perdedores, la carrera es a vida o muerte. Tú has sido acusado por este tirano de un delito que, por supuesto, no has cometido. Sin embargo no tienes alternativas, has de competir para poder sobrevivir. A pesar de ser un experto en mecánica de todo tipo, no las tienes todas contigo y necesitarás de la ayuda de tu equipo que está construyendo los nuevos artilugios que ideaste para tu vehículo. Durante la carrera intentarán ensamblarlos en tu coche, utilizando un módulo aéreo, mientras tú esquivas a los demás participantes y a los indestructibles coches blindados de la guardia de Hidlee, además de los proyectiles que te disparan las baterías situadas a los lados de la carretera. ¡Suerte chico!, tu vida depende de ello.

Road Blaster es un arcade típico en el que también hay que hacer uso de la habilidad para conducir y recoger bidones de gasolina mientras dejamos de lado los que contienen líquido tóxico y las múltiples minas que hallaremos a nuestro paso.

Es en general un juego adictivo, al menos en sus comienzos ya que tiene 50 niveles que se hacen un poco monótonos, en el que el único fallo reseñable es lo artificial que parece la acción del coche al tomar las curvas. Esto es más notable cuanto más cerrado es el giro. Aparte de esto, posee unos gráficos atractivos y un sonido como mínimo interesante, con lo que tenemos un juego bastante completo que nos puede hacer pasar ratos agradables con nuestra consola Lynx.



CONSOLA:
LYNX
Lo mejor:
Es rápido.
Lo peor:
A la postre algo monótono.



Sonido:	8
Gráficos:	9
Adicción:	8

TIENDAS MAIL SOFT

P.º Sta. Maria de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel.: (91) 527 82 25

Montera 32, 2.º
28013 MADRID
Tel. 522 49 79



HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,3 A 14 h
TELF:[91] 527 39 34
539 04 75/ 539 34 24
FAX: 467 59 54



URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTS., TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)
¡LLAMANOS!



AMIGA 500



PACK Creación y Fantasía
- Deluxe Paint
- Deluxe Music
- Deluxe Video
- Budokan
- After the War
- A.M.C.

¡INCREIBLE!
+ 100 Programas de dominio público
+ AMPLIACION 512 K

TODO POR SOLO
69.900

GAME BOY 14.900

Incluye Tetris
+ auriculares
+ cable 2 jugadores
+ pilas
LA CONSOLA PORTATIL CON MAS JUEGOS COMPLEMENTOS

Altaboces + Amplificador	2100
Iluminación Nuby	2100
Lupa Nuby	1700
Lyght Bey con lupa	3900
Bolsa cartuchos Nuby	1695
Estuche Nuby	2100
Alleway (Arkanoid)	3900

BATMAN	4400	KUNG FU BOY	3900
BUBBLE BOBBLE	3900	KUNG FU MASTER	3900
CASTELVANIA	3900	NBA ALL STAR	3900
CHESSMASTER	4400	NEMESIS	3900
DOUBLE DRAGON	4400	NINJA BOY	3900
DRAGON'S LAIR	4400	NINJA TURTLES	4400
DUCK TALES	3900	PAPER BOY	3900
F-1 RACER	4400	ROBOCOP	4400
FIRTS OF THE N. STAR	3900	SPIDERMAN	3900
GARGOYLES	3900	SUPER MARIO	3900
GHOSTBUSTER 2	3900	TENNIS	3900
GREMLINS II	4400	TURTLES/FOOT CLAN	3900
IN YOUR FACE (BASKET)	3900	WWF WRESLING	4400

DISCOS VÍRGENES

NUEVO PRECIO
GARANTIZADOS

10 discos 3 1/2 795
50 discos 3 1/2 3.490

10 discos 5 1/4	495
10 discos 3"	3.900
10 discos 3 1/2 HD	1.500
10 discos 5 1/4 HD	995

MEGA DRIVE

+ ALTERED BEAST + CONTROL PAD
28.900

VERSION OFICIAL ESPAÑOLA

CARTUCHOS MEGADRIVE

688 ATTACK SUB	6990	HOCKEY	8490
AFTERBURNERR II	6990	JAMES BOND	8490
ARNOLD PALMER GOLF	6990	JHON MAODEN FOOTBALL	6490
B. DOUGLAS BOXING	6990	KING'S BOUNTY	7990
BATMAN	7490	KLAXX	5990
BATTLE SQUADRON	8490	LAKERS V. CELTICS	6990
BATTLE TANK	8490	MICKEY MOUSE	8490
BLOCK OUT	6990	MOON WALKER	7990
CENTURION	8490	PGA GOLF	8490
COLUMNS	5490	PHANTASY STAR II	8490
D.J. BOY	3990	POPULOUS	8490
OICK TRACY	6990	RAMBO III	5990
FAERY TALE	8490	RASTAN SAGA II	6990
FIRE SHARK	6990	REVENGE OF SHINOBI	6990
FLICKY	4490	ROAD RUSH	8490
GHOULS 'N' GHOSTS	8490	SONIC	6990
GOLDEN AXE	6990	SPIOERMAN	6990
HARD DRIVING	6990	STAR CONTROL (12 MEGAS)	8490
HARDBALL	7490	STARFLIGHT	8490
		STRIDER	8490
		SUPER MONACO GP	6990
		SUPER REAL BASKETBALL	6990
		SUPER THUNDERBLADE	6990
		SWORO OF VERMILLION	8490
		THUNDERFORCE II	6990
		TRUXTON	6990
		WONDERBOY III	6990
		WORLD CUP ITALIA 90	5990

Master System II

+ ALEX KIDD + CONTROL PAD
+ SUBCRIPCION REVISTA DISNEY
14.900

PERIFERICOS

Contro PAD	1590
Rapid Fire Unit	1590
Pistola	5990
Control Stick	2590
Pistola + 3 juegos	10490
Joystick Konix	2800
Joystick Zero Zero	2950
Joystick Sg Fighter	3900

CARTUCHOS SEGA

ACTION FIGHTER	1990	PRO WRESTLING	4990
AZTEC ADVENTURE	1990	SECRET COMMAND	1990
B.DOUGLAS BOXING	5990	SHINOBI	5590
CYBER SHINOBI	5990	SPIDERMAN	5590
ENDURO RACER	1990	STRIDER	5990
FANTASY ZONE	1990	SUPER MONACO GP	5590
GAUNTLET	6990	SUPER TENNIS	1990
GHOULS AND GHOSTS	5990	TEDDY BOY	1990
GLOBAL DEFENSE	1990	THE NINJA	1990
GOLDEN AXE	5990	TRANSBOT	1990
INDIANA JONES	6990	WONDERBOY	4990
ITALIA 90	5990	WONDERBOY III	5590
MICKEY MOUSE	5990	WONDERBOY IN MONSTER	4490
MOONWALKER	5990	WORLD GRAN PRIX	1990
MY HERO	1990	WORLD SOCCER	4990
PACMANIA	6990		

GAME GEAR

NUEVO PRECIO
CON EL JUEGO COLUMNS
19.900
CONVERTIBLE EN TV

SEGA CARTUCHOS GAME GEAR

[illegible]

ATARI LYNX - 17.900 ptas.

4096 Colores

Adaptador Mechero	3200	Rampage	3900
Bolsa Pouch	2395	Road Blaster	3900
Chip Challenger	3900	Robot Squad	3900
Electro Cop	3900	Rygar	3900
Gates of Zendocom	3900	Shangai	3900
Gauntlet III	3900	Slime World	3900
Klaxx	3900	Visor Solar	795
Pac Man	3900	Xenophose	3900
Paper Boy	3900	7 Arlock Mercenary	3900

TITULO	SPECTRUM AMSTRAD	DISCO AMSTRAD SPECTRUM	[illegible]	[illegible]
ACIENT ART OF WAR			3900	[illegible]
ACIENT BATTLES	1200	2250	2450	[illegible]
ATOMINO			3900	[illegible]
BONANZA BROTHER	1200	2250		[illegible]
BOXING MANAGER	1200	2250	2850	[illegible]
BUDOKAN	1500	2250	2500	[illegible]
CELIGA GT4	1200	2250		[illegible]
DESAFIO TOTAL	1200	2250		[illegible]
DESPERAOO 2	1200	2250	2250	[illegible]
DRAGON OF FLAME	1900	2850	3990	[illegible]
ENGLANO FUTBOL	1200	2250	2250	[illegible]
F-16 COMBAT PILOT	2250	2650	4995	[illegible]
GAUNTLET III	1200	2250		[illegible]
GAZZA II	1200	2250		[illegible]
GOLOEN AXE	1200	2250		[illegible]
HAMMER BOY	1500	2250	2500	[illegible]
HARD DRIVIN 2	1200	2250	2250	[illegible]
HEROES OF LANCE	1350	2250	3990	[illegible]
HYDRA	1300	2250		[illegible]
KICK OFF 2	1200	2250	3995	[illegible]
LA PULGA 2	1200	2250	2850	[illegible]
LEMMING			3900	[illegible]
MANIAC MANSION			3990	[illegible]
MEGAPHOENIX	1300	2250	2500	[illegible]
MERCS	1200	2250		[illegible]
MONACO GRANO PRIX	1200	2250	2250	[illegible]
MONKEY ISLAND			5990	[illegible]
MUNDIAL FUTBOL	1200	1900	2850	[illegible]
OCTUBRE ROJO	1200	2250	2250	[illegible]
PACK MEGABOX	1750	2500	3900	[illegible]
PACK TNT	1500	2250		[illegible]
POLI DIAZ	1200	2250	2850	[illegible]
PREDATOR II	1200	2250	2250	[illegible]
PREHISTORIK			2500	[illegible]
RALLY CROSS	595	1595	1595	[illegible]
RAZAS DE NOCHE	1200	2250	2850	[illegible]
RB12	1500	2250		[illegible]
REGRESO FUTURO II	1200	2250	2250	[illegible]
SHADOW DANCER	1200	2250	2250	[illegible]
SOUASH	1200	2450	3150	[illegible]
SUPER OFF ROAD	1200	2250	2850	[illegible]
SUPERMAN	595	1595	1595	[illegible]
TORTUGAS NINJA	1350	1900	2850	[illegible]
TOUR 91	1200	2250	2850	[illegible]
TURRICAN II	1200	2250		[illegible]

Envía este cupón a: ....
MAIL SOFT
Santa María de la Cabeza 1
28045 Madrid

Nombre..
Apellidos..
Direccion..
Poblacion..
Provincia..
Teléfono..
Modelo de ordenador ....
NºCliente..
Forma de pago:
☐ Contrareembolso ....

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
Gastos de envío	250 Ptas
TOTAL..................	



BRAT

Para acceder a niveles superiores prueba a teclear los siguientes códigos de acceso:

Toy Land

NIVEL 1:.................. BISHIGMO
NIVEL 2:................MIHEMOTO
NIVEL 3:..................SASUTOZO
NIVEL 4:................ SUMATZEE

Park Land

NIVEL 1:................ NOKITAGO
NIVEL 2:.................. ITSANONO
NIVEL 3:................ MOZIMATO
NIVEL 4:................ HOZITOMO

Moon Base

NIVEL 1:................MOKITEMO
NIVEL 2:................ZUMOHATO
NIVEL 3:................ CHANASTU
NIVEL 4:.................. NAGAITSU

MERCENARY FORCE

(Gameboy)

Mantén pulsados los botones A y B junto a SELECT, entonces pulsa ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA y obtendrás 50.000 Yen con los que podrás obtener más energía y todas esas ayuditas que sirven para acabar el juego con mayor facilidad. No abuses de esta opción si quieres disfrutar a tope del juego.

PIPE DREAM

(Gameboy)

Teclea los siguientes códigos para acceder a otras pantallas:

PANTALLA 5:............. HAHA
PANTALLA 9:...............GRIN
PANTALLA 13:............ REAP
PANTALLA 17:.............SEED
PANTALLA 21:.......... GROW
PANTALLA 25:.............TALL
PANTALLA 29:.............YALI



TOTAL RECALL

Cuando aparezca la pantalla de presentación, teclea la frase LISTEN TO THE WHALES. Obtendrás energía infinita en los primeros niveles. Para obtenerla en los siguientes, prueba a hacer una pausa y teclear:

JIMMY HENDRIX.

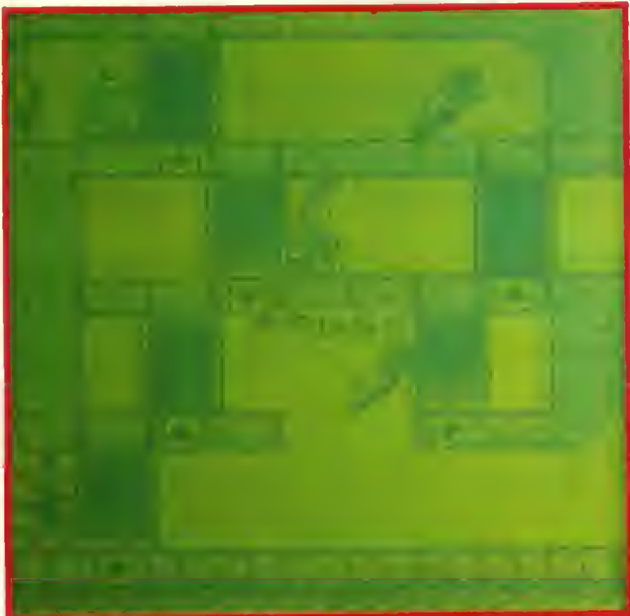


SOLAR JETMAN

(Nintendo)

Si quieres pasar de planeta, prueba a teclear la siguiente clave secreta:

DHGDQLNBTLNB



BUGS BUNNY

(Gameboy)

Para acceder a los distintos niveles prueba a teclear los siguientes códigos:

2	SZWS
3	ZS2S
4	ZZPS
5	SW3S
6	SXES
7	ZW4S
8	ZX9S
9	WSRS
10.	WZFS
11	XSJS
12.	XZKS
13.	WWMS
14.	WXCS
15.	XWAS
16.	XXOS
17.	S2Sz
18.	STWZ
19.	Z22Z
20.	ZTPZ
40.	TX9W
60.	YTKX

ESWAT

Haz una pausa durante el juego y teclea la siguiente frase respetando los espacios: JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU. La pantalla del juego parpadeará indicando que hemos obtenido 99 créditos.



SHADOW DANCER

(Megadrive)

En la pantalla del título prueba a mantener pulsados los botones A, B, y C simultáneamente y pulsa START. Aparecerá un mensaje en el que se señala que te encuentras en el menú de prácticas.



JAMES POND

(Megadrive)

Si quieres obtener puntos extra en este interesante videojuego para la consola Megadrive, prueba a saltar delante de uno de los barcos de las pantallas. Pond realizará un espectacular rugido y obtendremos un montón de puntos secretos.



GEM'X

Si tienes este juego y todavía no has conseguido ver a ninguna de las bellas y provocativas señoritas, prueba con los siguientes códigos.

B......... EARTHIAN
C .... KENICHI
D ....INOKUMA
E.................. BURAI
F.............BADMAN
G ....NETWORK
H .....YOKOHAMA
I.................. EXACT
J X68000
K .... TURRICAN
L..........REDMOON
M ....CAMPAIGN
N .....MAGAMANN
O .... SYVALION
P..........FMTOWNS
Q ....CHIERIE
R ....GAMERION
S .... ZAWAS

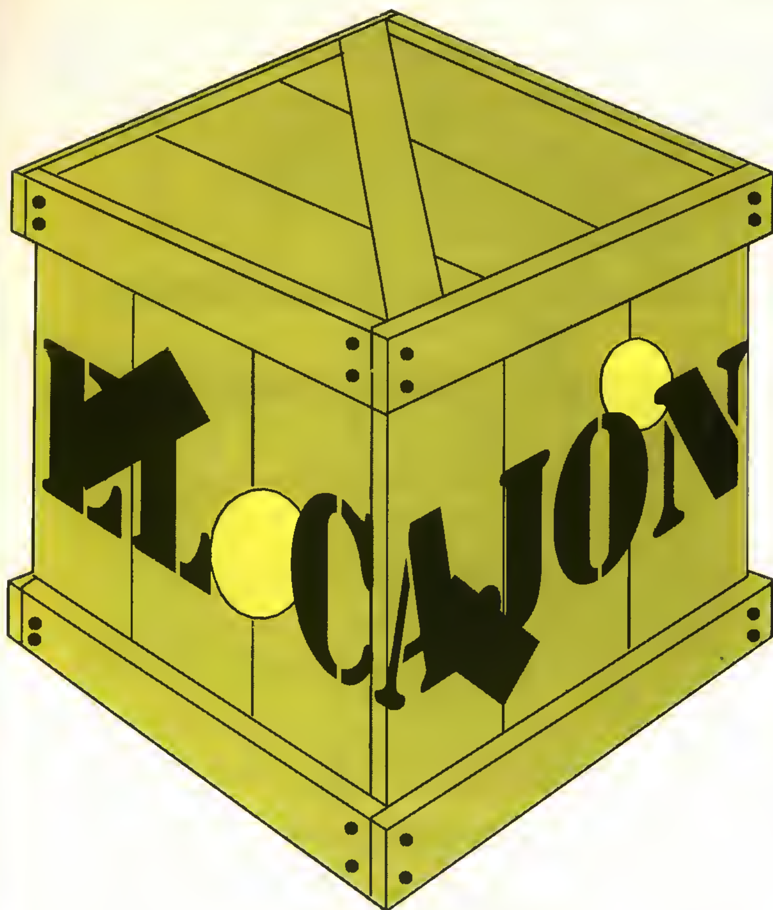
LEMMINGS

Una buena técnica para facilitar el juego en Lemmings es dejar que un sólo lemming prepare el camino a los demás y mientras tanto éstos permanezcan inmovilizados.
Hacer una pausa previa y analizar el terreno antes de empezar a actuar es también un buen consejo.



QUADREL

Si todavía no has conseguido ganar al quadrel, no te desanimes. Prueba a apoderarte de los espacios más extensos del tablero utilizando el color del que más disponga tu compañero: así lograrás quitarle un buen número de espacios para pintar. Estate atento, no vaya a resultar que el use la misma técnica.





LA ESTRELLA MISTERIOSA

AUTOR: Hergé
EDITOR: Juventud

El calor en la tierra está aumentando a un ritmo de vértigo, algo extraño está sucediendo. La gente se lanza a la calle buscando el frescor de la noche mientras un profeta da rienda suelta a su locura, vaticinando el final del mundo. Tranquilos amigos, Tintín está cerca para averiguar lo que sucede.

Según parece, un enorme meteorito se dirige a la Tierra a una velocidad espantosa, no tardará en colisionar y acabar con un viejo planeta al que ni siquiera nosotros, los humanos, hemos conseguido destruir tras cruentas batallas.

Por suerte para todos y tras un periodo de pánico general, el meteorito ha pasado de largo, dejando como único recuerdo una fuerte sacudida en forma de terremoto. Según parece una parte de éste se desprendió y fue a alojarse en plena antártida.

La misión de Tintín no es otra que la de embarcarse con dos eminentes científicos (muy locos, digámoslo todo) y con su estimado amigo, el capitán Haddock, en busca de una muestra del nuevo meteorito.

Sin embargo no les resultará fácil, existen otros misterioso personajes interesados en ser los primeros en dar con simpar hallazgo y no dudarán en utilizar cualquier tipo de treta por apoderarse del meteorito. ¿Conseguirá Tíntin encontrar el meteorito perdido?

En esta aventura se hecha en falta a los gemelos Hernández y Fernández, así como el profesor Tornasol, que permecen fuera de escena, por suerte para los nerviosos.

El resultado es una historia entretenida, lástima que el tema más interesante y curioso de la aventura se desarrolle en las tres últimas páginas del libro y que todas las demás se limiten a una carrera contra reloj por encontrar el meteorito.

Este libro de Tintín, como todos los de la misma serie, se publican en distintos tipos de encuadernación: rústica (720 pesetas), cartoné (880 pesetas) o con lomo de tela (1.050 pesetas).



YO, ERIC EL ROJO

AUTOR: George Bayard
EDITOR: Anaya Multimedia

A muchos, desde siempre, los vikingos nos han resultado atractivos, quizá por alguna película del cine o bien por las azañas y viajes que realizaban en sus poderosos drakkars (los barcos vikingos), y de las que dan testimonio las historias que hemos oido en contadas ocasiones.

Este libro, narrado en primera persona, intenta ofrecernos una panorámica lo más próxima al mundo de los vikingos, a sus viajes y descubrimientos en la persona de Eric el Rojo y de su hijo Leif Ericson, con ilustraciones que acompañan el texto y ayudan en la concepción de algunos aspectos del mismo.

Finalmente el libro dispone de una pequeña, pero completa, introducción sobre la historia de este pueblo. Sus costumbres, barcos, migraciones y creencias, todo con ilustraciones y fotos de gran calidad que ayudan en la comprensión del texto y muestran de forma efectiva el paso del pueblo vikingo por la historia.



ATERRIZAJE EN LA LUNA

AUTOR: Hergé
EDITOR: Juventud

Una de las más famosas historias de Tintín que hemos podido vivir en el cine o a través de suplementos dominicales. Sin duda alguna pocos serán los que no conozcan las historias del famoso periodista y sus compañeros en la Luna.

En esta entrega nos encontramos de camino a la Luna con los gemelos Hernández y Fernández (por un despiste, no faltaría más), el profesor Tornasol, el capitán Haddock y el inseparable perro de Tintín: Milú. Además también se encuentra un científico, colega de Tornasol, que se encarga del control de la nave y un

misterioso personaje que permanece oculto y no muestra sus intenciones hasta el final, proporcionando toda la trama a la historia.

El cómic se desarrolla desde el despegue del cohete, pasando por el aluzinaje y las diversas investigaciones en el planeta, donde no faltan las "inteligentes" actuaciones de nuestros amigos Hernández y Fernández, las travesuras de Milú y las quejas (¡mil demonios!, ¡truenos y caracoles!...) del gruñón capitán Haddock.

La acción transcurre durante la última expedición del grupo. El malvado y misterioso personaje que ha esperado paciente en el cohete, decide partir sin ellos y apoderarse del vehículo espacial para entregarlo a una potencia extranjera.

El oxígeno se agota, ¿consegirán nuestros amigos llegar antes de que el cohete despege?, ¿Quién será el desconocido polizón? Todas estas preguntas y más tienen solución en el libro.



WORDPERFECT 5.0 MANUAL DE REFERENCIA

AUTOR: Acerson, Karen L.
EDITOR: McGraw-Hill

Este libro se dirige a todos los usuarios de WordPerfect; trata sobre la versión 5.0 del procesador de textos líder en el mercado. A través de este texto obtendrá respuestas a las preguntas más técnicas, así como los trucos y macros especializados.

El contenido del libro se divide en los siguientes aspectos: Introducción. Cómo comenzar. Conceptos básicos de WorddPerfect. Personalizando WordPerfect. Ordenes y funciones. Autoedición con la versión 5.0 Programa Printer. Software integrado. Apéndices. Indice.



DBASE IV A SU ALCANCE

AUTOR: Liskin, Miriam
EDITOR: McGraw-Hill

Liskin proporciona paso a paso las explicaciones de las órdenes y menús de dBASE IV. La autora se concentra en las operaciones que con mayor frecuencia se utilizan en esta potente base de datos, como introducción y edición de datos, visualización de datos selectiva, realización de cálculos, e impresión de etiquetas y reportes desde el menú del sistema o bien desde el prompt.

Los contenidos del libro son: Introducción. Introducción a una base de datos. Arranque y ejecución de dBASE. Planificación y diseño de una base de datos. Introducción y actualización de datos. Trabajando desde el punto indicativo. Selección de campos. Selección de registros. Clasificación de una base de datos. Indexación de una base de datos. Realización de cálculos. Definición e impresión de etiquetas. Impresión de informes por columnas. Personalización de etiquetas y de formularios de informes. Impresión de formularios de informes de correspondencia personalizada. Creación de formularios de entrada de datos. Reorganización de bases de datos. Trabajando con múltiples bases de datos. Adaptación de entorno de trabajo. Gestión de archivos de discos. Intercambio de datos con otros programas. Escritura de programas sencillos. Creación de aplicaciones gobernadas mediante menús. Funcionamiento en red y seguridad. Apéndices. Indice.



WORDPERFECT 5.1 MANUAL DE BOLSILLO

AUTOR: Mincerg, Mella
EDITOR: McGraw-Hill

Este manual de bolsillo es una fuente concisa y comprensiva de información sobre la versión 5.1 de WordPerfect. Está pensado tanto para principiantes como para usuarios avanzados, ya familiarizados con la forma en que opera el WordPerfect, pero que necesitan saber con exactitud las posibilidades de una determinada utilidad o indicar como acceder a éstas en un determinado momento.

Los puntos principales que trata el libro son: Introducción. Advertencias generales. Funciones y características. Indice.



TURBO PASCAL 5.5 MANUAL DE BOLSILLO

AUTOR: Joyanes, Luis
EDITOR: McGraw-Hill

Este libro ha sido escrito de modo que pueda servir de referencia rápida tanto para programadores nóveles como para programadores experimentados o profesionales. Explica el significado de conceptos básicos como unidad, función, procedimiento, objeto..., así como una breve introducción a Turbo Pascal: su entorno y programación.

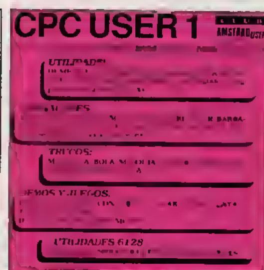
Incluye, así mismo, un mini diccionario de palabras reservadas, órdenes, procedimientos y funciones predefinidas, así como ejemplos sencillos y pequeñas aplicaciones que facilitarán su tarea diaria de aprendizaje o de programación de sus aplicaciones.

Los aspectos principales que trata el libro son: Introducción. El entorno de programación Turbo Pascal. Desarrollo de un programa en Turbo Pascal. Menús. Estructura de un programa en Turbo Pascal. Palabras reservadas. Programación orientada a objetos. Diccionario de programaciones y funciones. Apéndices. Indice.

DISCO REVISTA
CPC USER

Si tu intención es sacar provecho a tu ordenador, disponer de un gran número de programas educativos, de aplicación o de propósito general: ¡date prisa!, la mejor colección de software para CPC te está esperando en CPC USER. Indispensable para el usuario de CPC. ¡Coleccionalos!.

CPC USER 1 (Ref: 590. 2.500 Pesetas.)



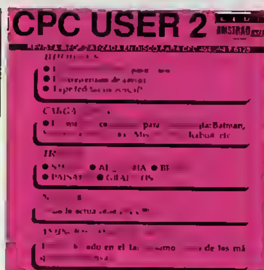
UTILIDADES:
- Diseñador de Sprites (Sólo para CPC 6128)
- Dump (vuelca las mejores pantallas a impresora)
- Buffer (Buffer de impresora para CPC 6128)
- Sopa de Letras (haz tus propios crucigramas)
- Máquina (aprende a escribir a máquina)
- Datamake (para pasar código máquina a líneas DATA)

CARGADORES: Acaba todos tus juegos, en cinta o disco.

TRUCOS: Metralla, Bola, Melodía, Cripta, Cohetes, Escalera, Elipse, Titula.

JUEGOS: Demos del Capitán Trueno y del AMC. Juego completo con dos fases: Army Moves. Número 1 en Inglaterra.

CPC USER 2 (Ref: 591. 2.500 Pesetas.)



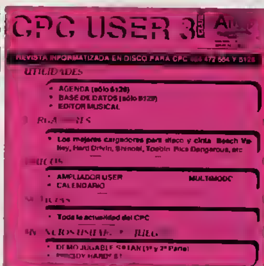
UTILIDADES:
- Editor de cabeceras para cinta
- Fill (relleno de areas)
- Type (editor de ASCII)
- Fractales

CARGADORES: Los mejores cargadores para disco y cinta: Batman, Superscramble, Cabal, Misión Thunderbolt, etc.

TRUCOS: Smiley, Alquimia, Bingo, Paisajes, Gráficos.

JUEGOS: Tetrón, lo mejor después del Tetris.

CPC USER 3 (Ref: 592. 2.500 Pesetas.)



UTILIDADES:
- Agenda Personal (Sólo CPC 6128)
- Base de Datos (Sólo CPC 6128)
- Editor Musical

CARGADORES: Los mejores cargadores para disco y cinta: Beach Volley, Hard drivin, Shinobi, Toobin, Rick Dangerous, etc.

TRUCOS: Ampliador User, Calendario, Multimodo.

JUEGOS: Demo jugable de Satán (Fases 1 y 2). Juego completo Freddy Hardest (1 parte). Uno de los mayores éxitos de Dinamic.

RESERVALOS ANTES DE QUE SE AGOTEN

I.V.A. Y GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS

CUPON DE PEDIDO

NOMBRE..

APELLIDOS..

DIRECCION..

CODIGOPOSTAL........................LOCALIDAD....................

PROVINCIA..

FORMA DE PAGO:

☐ Contrareembolso ☐ Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

Deseo recibir las siguientes referencias:

Ref.	Artículo	Ordenador	Cantidad	Precio
			Total	

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a: BMF Editorial, S.A. C/ García de Paredes 76 Dpdo. 1A 28010 Madrid

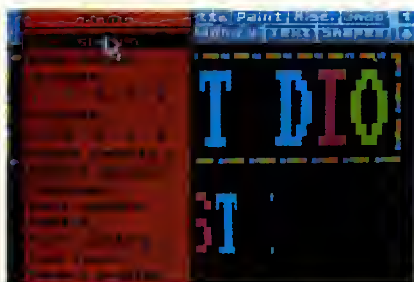
AMSTRAD sinclair Ocio





QUINTETO DE ESTRELLAS

Ocean ha lanzado sus mejores éxitos para los ordenadores de la serie Plus y para la consola GX-4000 en cartucho. Los juegos son: Pang, Chase H.Q. II, Toki, Robocop II y Navy Seals, todo un quinteto de campeones.



ADVANCED ART STUDIO

Microsat está distribuyendo una nueva versión del famoso y conocido Art Studio para el Spectrum y el Amstrad CPC. Este producto, como la mayoría conocerá, es un potente programa de diseño gráfico que nos permite generar cualquier tipo de dibujo a color, modificarlo, almacenarlo y volcarlo por impresora.

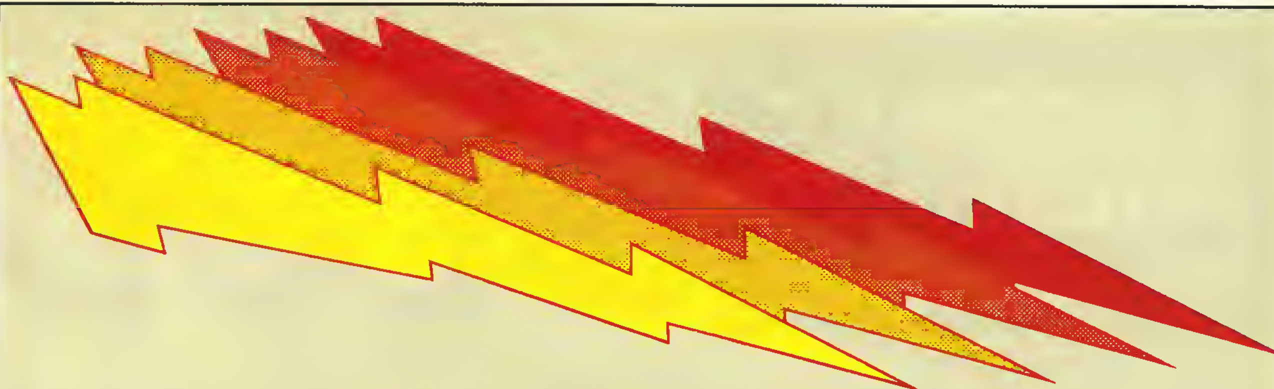
Sin duda alguna se trata del mejor programa de dibujo para estos ordenadores. Lo puedes adquirir para Spectrum por 4.900 pesetas y para Amstrad CPC disco por 5.500 en:
Microsat - Consejo de Ciento, 345 Desp. 6 - 08007 Barcelona.
Teléfono (93) 215 74 96.



POR FIN, FUTBOL

Después de pasar interminables temporadas sin poder jugar a un nuevo simulador del llamado deporte rey, "no salen casi juegos de fútbol para los ordenadores", Domark se ha decidido a preparar el lanzamiento de una de las máquinas de la conocida Taito: Euro Football Champ.

En principio desconocemos que características destacan en este videojuego y si será distribuido en España. El juego estará disponible en todas las versiones durante los primeros meses del próximo año. Esperamos con ansiedad su lanzamiento.



CUATRO EN RAYA

Con este pequeño listado podrás jugar con un amigo a las cuatro en raya. Lo primero que hay que hacer es escoger un color para cada jugador y luego introducir las jugadas indicando el número de la columna donde vamos a introducir la ficha.
Por cierto, si a alguno se os ocurre preparar una rutina para jugar contra el ordenador, no se os olvide enviarla a la revista. Si es buena la publicaremos el próximo mes.

```
10 H%=1
20 ENT -1,1,1,1,1,5,1:ENV I,10,1,1,I,10,
0,1,-1,1:ENT -2,I,-2,I
30 A$="":B%=0:S%=10:O%=1:Z%=0:P%=1I:X=1:
Q=0.993
40 INK 0,0:BORDER 0:INK 1,26:INK 2,14:IN
K 3,6:PAPER 0:PEN 1:CLS
50 GOSUB 290
60 WHILE LEN(A$)<P%
70 FOR C%=1 TO S%
80 LOCATE#2,P%+1-LEN(A$),2:PRINT #2," ";
A$;O%=B%
90 IF INKEY(68)<>-I THEN B%=B%+1:SOUND I
,B%*2+50,2,7:LOCATE #1,I,21:PRINT#1,B% M
OD IO:IF B%=10 THEN B%=0
100 IF INKEY(70)<>-1 THEN B%=B%-1:SOUND
1,B%*2+50,2,7:LOCATE #I,I,1:PRINT#I,CHR$
(1I);CHR$(II);(B%+I) MOD 10:IF B%=-1 THE
N B%=9
110 IF INKEY(21)<>-1 THEN GOSUB 240
120 IF C%=1 THEN A$=A$+RIGHT$(STR$(CINT(
RND*IO)),1)
130 IF RND>Q AND LEN(A$)<P% THEN A$=A$+C
HR$(224)
140 NEXT C%
I50 IF X<>O THEN CLS#4:PRINT#4:X=O
160 IF RND<(S%/70) THEN S%=S%-I:LOCATE #
3,8,4:PRINT #3,10-S%;:IF S%=O THEN S%=1
I70 WEND
180 FOR N%=1 TO 9:SOUND 2,50,50,5,1,1:NE
XT:CLS#2:PRINT#2:PRINT#2,"JUEGO ACABADO"

I90 IF Z%>H% THEN H%=Z%:LOCATE #3,2,2:PR
INT#3,"NUEVO RECORD":LOCATE #3,8,6:PRINT
#3,H%
200 PRINT#4:PRINT#4,"  PULSA  UNA TECLA"
210 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$="
":WEND
220 PAPER #5,0:FOR N%=I TO 40:WINDOW #5,
N%,N%,1,25:CLS#5:SOUND I,N%*5,2,7:SOUND
4,200-(N%*5),2,7:NEXT
230 GOTO 20
240 FOR N%=1 TO LEN(A$)
250 IF MID$(A$,N%,I)=RIGHT$(STR$((B%+5)
MOD 10),1) THEN A$=LEFT$(A$,N%-1)+RIGHT$
(A$,LEN(A$)-N%):SOUND 4,400,30,7,0,1:LOC
ATE#2,P%+I-LEN(A$),2:PRINT #2," ";A$;:Z%
=Z%+(B%+5) MOD 10:LOCATE #3,8,2:PRINT#3,
Z%
260 NEXT
270 IF LEFT$(A$,1)=CHR$(224) THEN GOSUB
350
280 RETURN
290 WINDOW#1,9,9,3,24:PAPER#I,O:PEN#I,1:
WINDOW#2,12,24,11,13:PAPER#2,I:PEN#2,O:W
INDOW #3,26,40,I8,25:PAPER#3,2:PEN#3,O:W
INDOW #4,22,30,3,5:PAPER#4,3:PEN #4,O:CL
S#1:CLS#2:CLS#3:CLS#4
300 PAPER #3,1:PEN #3,O:LOCATE#3,2,2:PRI
NT#3,"PUNTOS":LOCATE#3,2,4:PRINT#3,"VELO
CIDAD":LOCATE#3,2,6:PRINT#3,"ALTO"
310 LOCATE #3,8,2:PRINT#3,O:LOCATE #3,8,
4:PRINT #3,O:LOCATE #3,8,6:PRINT#3,H%
320 LOCATE 8,11:PAPER 3:PEN O:PRINT CHR$
(131);" ";CHR$(131):LOCATE 8,12:PRINT CH
R$(138);" ";CHR$(133):LOCATE 8,13:PRINT
CHR$(140);" ";CHR$(140):PAPER O:PEN 2
330 PRINT#1," 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0"
340 RETURN
350 SOUND 1,450,30,5,1,2:SOUND 2,225,30,
6,0,2
360 WHILE LEFT$(A$,1)=CHR$(224)
370 X=RND
380 IF X>0.8 THEN PRINT#4," N U K E":SOU
ND 7,1000,40,7,0,0,31:FOR N% TO 20:OUT &
BC 00,5:OUT &BD 00,N%:NEXT:FOR N%=20 TO
0 STEP -1:OUT &BC 00,5:OUT &BD 00,N%:NEX
T:A$="":CLS #2:Z%=Z%+50:GOTO 440
390 IF X>0.6 AND S%<10 THEN PRINT#4," S
L O W":S%=S%+1:LOCATE #3,8,4:PRINT #3,IO
-S%;:FOR N%=I TO 20:SOUND 7,100,N%,7,1,0
,N%:NEXT:GOTO 430
400 IF X>0.4 THEN PRINT#4," + 1 0 0":Z%=
Z%+100:LOCATE #3,8,2:PRINT#3,Z%:FOR N%=0
 TO 20:SOUND 7,N%^2,5,7:NEXT:GOTO 430
410 IF X>0.2 AND P%<25 THEN PRINT#4," LO
NGER":P%=P%+1:WINDOW #2,12,12+P%+1,11,13
:CLS#2:FOR N%=20 TO 0 STEP -2:SOUND 7,N%
^2,I,7:NEXT:GOTO 430
420 PRINT#4," MAS ";CHR$(224);:Q=Q-0.005
:FOR N%=1 TO 20:SOUND 1,N%*5,2,7:SOUND 4
,200-(N%*5),2,7:NEXT:CLS#2:FOR N%=20 TO
0 STEP -2:SOUND 7,N%^2,1,7:NEXT:GOTO 430
430  A$=RIGHT$(A$,LEN(A$)-1)
440 WEND:RETURN
```

GUERRAS DE NUMEROS

```
10 PEN 3:PAPER 0:SPACE=42
20 MODE 1:INK 0,26:INK 1,6:INK 2,5:INK 3
,0:BORDER 26
30 PAPER #2,2:PAPER #1,1
40 LOCATE 30,1:PEN 2:PRINT"CONECTA 4"
50 WINDOW #1,30,39,3,13
60 WINDOW #2,30,39,15,25
70 WINDOW #3,6,21,10,16
80 FOR N=1 TO 426 STEP 60
90 MOVE N,0:DRAW N,360,3
100 MOVE 0,N:DRAW 421,N
110 NEXT N:PEN 3
120 FOR N=1 TO 7:LOCATE (N*4)-3,1:PRINT
N
130 NEXT N
140 CLS #2:CLS #1
150 PEN 3:PAPER 2
160 LOCATE 31,16:PRINT"JUGADOR 2"
170 PAPER 1
180 LOCATE 31,4:PRINT"JUGADOR 1"
181 '
182 'POSICION COLOREADA DEL DISCO
183 '
190 P=1
200 PAPER P
210 LOCATE 31,(12*P)-6:INPUT"COL. ";COL
220 IF COL>7 OR COL<1 THEN GOTO 610
230 IF TEST((60*COL)-30,330)>0 THEN GOTO
 620
240 LOCATE 31,(12*P)-6:PRINT"         "
250 Y=29
260 IF TEST((60*COL)-30,Y)=0 THEN 280
270 Y=Y+60:GOTO 260
271 '
272 'DIBUJA EL DISCO
273 '
280 FOR N=1 TO 38
290 MOVE ((60*COL)-30)-20,Y+20-N
300 DRAW ((60*COL)-30)+20,Y+20-N,P
310 NEXT N
320 SPACE=SPACE-1
340 GOSUB 370
350 IF P=1 THEN P=2:ELSE P=1
360 GOTO 200
361 '
362 'PRUEBA PARA LA LINEA DE CUATRO DISC
OS
363 '
370 FOR Y=1 TO 6
380 FOR X=1 TO 7
390 IF TEST((X*60)-30,(Y*60)-30)=P THEN
GOSUB 430
400 NEXT X
410 NEXT Y
420 RETURN
430 B=(X*60)-30:C=(Y*60)-30
440 IF TEST (B,C)=P AND TEST (B+60,C)=P
AND TEST (B+120,C)=P AND TEST (B+180,C)=
P THEN 490
450 IF TEST (B,C)=P AND TEST (B,C+60)=P
AND TEST (B,C+120)=P AND TEST (B,C+180)=
P THEN 490
460 IF TEST (B,C)=P AND TEST (B+60,C+60)
=P AND TEST (B+120,C+120)=P AND TEST (B+
180,C+180) THEN 490
470 IF TEST (B,C)=P AND TEST (B-60,C+60)
=P AND TEST (B-120,C+120)=P AND TEST (B-
180,C+180) THEN 490
475 IF SPACE=0 THEN CLS #3:PEPER P:LOCAT
E 9,12:PRINT"RED LLENA":GOTO 570
480 RETURN
481 '
482 'RUTINA VENCEDOR
483 '
490 IF P=1 THEN D=6:ELSE D=5
500 FOR N=7 TO 0 STEP -1
510 INK P,D,26:SOUND 1,30,50,N
520 NEXT N
530 INK P,D
540 PAPER #3,P
550 CLS #3
560 LOCATE 7,12:PRINT"JUGADOR"P"GANAS"
570 LOCATE 7,15:PRINT"OTRO  JUEGO?"
580 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 580
590 IF UPPER$(A$)="S" THEN RUN
600 CLS:END
601 '
602 'SUBRUTINA TRAMPA
603 '
610 PRINT CHR$(7):LOCATE 30,(12*P)-3:PRI
NT"OFF GRID":FOR N=1 TO 500:NEXT N: LOCA
TE 31,(12*P)-3:PRINT"          ":GOTO 210
620 PRINT CHR$(7):LOCATE 30,(12*P)-3:PRI
NT"COL LLENA":FOR N=1 TO 500:NEXT N:LOCA
TE 31,(12*P)-3:PRINT"          ":GOTO 210
```

Este magnífico programa presenta una sucesión de números aleatorios que se va incrementando poco a poco. Nuestra misión es hacerlos desaparecer, ¿cómo?, es muy fácil, lo único que tenemos que hacer es desplazarnos por un menú e ir señalando por orden los números que aparecen en pantalla.
Las teclas para mover el cursor son las siguientes:
TAB:
ARRIBA
CAPS LOCK:
ABAJO
MAYS:
SELECCIONAR

MORSE

Sí, quizá el morse sea un rollo y cueste mucho aprenderlo pero no con nuestro CPC. Lo único que tenemos que hacer es introducir la frecuencia del pitido y su duración, el ordenador se encargará de coger los textos que escribamos "en cristiano" y pasarlos a morse. Así de sencillo.

```
10 MODE 2:INPUT"FRECUENCIA(HZ)",FREQ:P=R
OUND(125000/FREQ):IF P>4095 OR P<4 THEN
10
20 MODE 2:INPUT"DURACION DEL SONIDO (1/1
00THS SEGUNDO) ",DOT:IF DOT<1 OR DOT>200
 THEN 20 ELSE DASH=DOT*3
30 DIM MC(58):FOR A=0 TO 58:READ MC(A):N
EXT:MODE 2
40 INPUT "*>",LIN$:FOR AA=1 TO LEN(LIN$)
:I$=MID$(LIN$,AA,1)
50 I$=UPPER$(I$):IS=ASC(I$):IF IS<32 OR
IS>90 THEN I$=CHR$(32)
60 AAA=(ASC(I$)-32):MC=MC(AAA):GOSUB 80:
IF IS=32 THEN PRINT#0:SOUND 1,P,DOT*4,0
ELSE PRINT#0," ";
70 NEXT AA:PRINT#0:PRINT#0:GOTO 40
80 MC$=BIN$(MC):IF POS(#0)+LEN(MC$)>79 T
HEN PRINT#0:PRINT#0,"> ";
90 FOR B=2 TO LEN(MC$):X$=MID$(MC$,B,1)
100 SOUN=(X$="1"):PRINT#0,CHR$(46+(X$="1
")):GOSUB 170:NEXT:SOUND 1,1,DOT*2.5,0:
RETURN
110 DATA 1,1,82,1,1,1,1,94,54,109,1,1,11
5,97
120 DATA 85,50,63,47,39,35,33,32,48,56,6
0,62
130 DATA 1,1,1,1,1,76,1
140 DATA 5.24,26,12,2,18,14,16,4,23,13,2
0,7
150 DATA 6,15,22,29,10,8,3,9,17,11,25,27
,28
160 '
170 SOUND 1,P,DOT,0:IF SOUN=0 THEN SOUND
 1,P,DOT,15:SOUND 1,P,1,0:ELSE SOUND 1,P
,DASH,15:SOUND 1,P,1,0
180 RETURN
```

Correo

CPC

Impresoras y dudas de software

1. En el VOLCADOR de pantalla publicado en el número 10 de Diciembre de 1989 no veo ningún mandato para poner la impresora en modo gráfico, ¿o es que la LC-10 color difiere en algo de la LC-200 color en cuanto a la programación se refiere?
2. En el libro del usuario suministrado con el ordenador viene la orden:
SAVE "PANTALLA",B,&C00,&4000
Sirve también para hacer un volcado (por impresora), de lo que halla dibujado o escrito en la pantalla, ¿cargándolo de cassete o no?
Y si es así , ¿cómo sería la orden a dar a la impresora para que lo imprimiera?
3. Los CPC y PC sólo pueden intercambiar ficheros ASCII entre sí por medio del RS-232, pero, ¿también lo pueden hacer mediante un conector que haga esclavo al CPC del PC?
4. Cuando utilicé, antes de tener la impresora, el comando dl Baisc PRINT FRE("") me dió como resultado 65536, y ahora cuando lo ejecuto me dice 42356. A que se debe este bajón de memoria.
5. Dentro de la impresora hay un segundo zócalo para otro chip, ¿para que sirve?
6. ¿Existe algún lenguaje que no sea el BASIC en cassette para CPC?

Bruno José Querol Gil (Madrid)

RESPUESTA:

Respondiendo por orden a cada una de tus dudas:
1. En principio no existe diferencia alguna para que el programa publicado en el número 10 de Amstrad Sinclair Ocio no funcione con ambas impresoras siempre y cuando estas sean compatibles EPSON.
2. La orden SAVE "PANTALLA",B,&C000,&4000 (la primera de las direcciones es &C000, no &C00 como tú nos indicabas) tiene como única misión salvar un bloque de memoria binario (B) en cinta o disco, llamado PANTALLA, desde una dirección en concreto (&C000) con una longitud determinada (&4000).
Da la casualidad de que la dirección de comienzo y la longitud coinciden con la memoria de video, o sea, la zona donde el ordenador tiene almacenada la pantalla que en ese momento se está visualizando.
Como habrás podido deducir de todo lo anterior, la orden que tú nos describes no tiene nada que ver con un volcado por impresora, más bien lo que si puedes hacer es un volcado a disco o cinta con esta información y almacenarlo en un fichero llamado PANTALLA.
3. Los Amstrad CPC y los PC pueden intercambiar datos a través del interfaz serie RS-232, pero no es la única forma, ni mucho menos.
Ambos ordenadores funcionan con unidad de disco y ambos ordenadores pueden trabajar con unidades de 5.25 y 3.5 pulgadas. Por lo tanto lo único que necesitas es una rutina que te permita escribir ficheros en formato PC sobre el CPC. Esta rutina o programa lo distribuye MICROSAT, empresa que se anuncia en las primeras páginas de nuestra revista y donde además puedes conseguir las unidades de disco que necesites.
Respecto a convertir el CPC en un esclavo del PC mejor olvídalo, es demasiado complicado y sale mucho más rentable utilizar software que hardware. ¡Bastante tiene el CPC como para convertirlo en esclavo!
4. La orden que nos comentas tiene como función limpiar la memoria e imprimir en pantalla la memoria libre que le queda al ordenador. Esta instrucción sólo trabaja en bancos de 64K, por cual, aunque tengas un CPC 6128, simpre te dirá que dispones de 65536 bytes.
Esta instrucción está relaccionada con otros comandos del Basic como Himem y Memory que tienen la capacidad de limitar la zona de RAM a una determinada cantidad y alterar, de esta forma, la cantidad ofrecida por la orden qwue nos comentas.
5. Sentimos no poder responderte a esta pregunta pero no disponemos de los datos suficientes para su gestión. No has especificado si dispones de una impreosra LC-10 color o de una LC-200 color, sólo tenemos datos de la primera.
En el mejor de los casos te aconsejamos que intentes ponerte en contacto con los distribuidores de este producto, seguro que ellos podrán proporcionarte una completa información a cerca de ello.
6. Por supuesto, nuestro potente Amstrad CPC dispone de una gran cantidad de lenguajes entre los que se encuentran: Lenguaje C, Compiladores de Basic, Pascal, Assembler, Logo, etc...
El problema es donde encontrarlos, para ello puedes llamar a MICROSAT, quizá ellos puedan informarte sobre alguno de ellos en concreto. Uno de los que puedes localizar fácilmente en este distribuidor es el Assembler (Devpac).

PC

Juegos y mas juegos

1. Tengo un PC y me gustaría saber si hay posibilidad de hacer una petición de conversión para PC de los siguientes juegos para los dos formatos: Toki, Pang, Shinobi, Shadow Dancer, Golden Axe, Altered Beast, Chuck Rock, Turrican 1 y 2, Dragon Ninja, Chips Challenge, Shadow of the Beast 1 y 2, SWIV, Strider I y II, Desafío Total, Robocop II, Super Mario Bross, Ninja Warriors, Super Wonder Boy, R-Type, Metal Masters, Voodoo Nightmare, Columns y Globulus.
2. Si alguno de los títulos anteriormente expuestos existiese les agradecería que me lo comunicaran.
3. De haber posibilidad de petición, ¿me podrían decir la dirección o teléfono de las empresas a las que debo dirigirme?
4. ¿Hay alguna tarjeta o monitor para Amstrad PC que de al ordenador una paleta de 4.096 colores?, ¿Cual es?, ¿Donde puedo adquirirla?
5. ¿Donde puedo conseguir un modem para PC?
6. ¿Donde puedo aprender a programar como Opera, Ocean, Lucasfilm o Erbe?
7. ¿Hay algún programa para PC tipo "Amiga Action replay"?

Ricardo Alonso (Zamora)

RESPUESTA:

Según el contenido de cada una de tus preguntas y guiándonos única y exclusivamente por ellas, creemos que habrías hecho mucho mejor en adquirir un Amiga, al menos tendrías ya la res-

puesta que deseas a seis de tus siete preguntas.
1, 2 y 3. Ninguno de los juegos que mencionas se haya disponible actualmente en PC y dudamos mucho que a ninguna de las empresas les interese de momento realizar una versión para PC.
4. La tarjeta más potente que hay disponible para un usuario de PC es la VGA (sin meternos en grandes inversiones). Ofrece una paleta de 242.000 de los que puede simultanear en pantalla 256, una cifra bastante respetable.
Si adquieres una EVGA 512K (Enhanced Video Graphics Array) puedes obtener resoluciones (según el modelo de tarjeta) de 640x480 con 256 colores, 800x600 y 1.024x768 en 16 colores. Lógicamente necesitarás un monitor que las soporte.
5. El modem lo puedes adquirir en MICROSAT, disponen de varios modelos en tarjeta y de sobremesa. La dirección y teléfono de esta empresa lo puedes encontrar en las primeras páginas de la revista. También lo puedes encontrar en casi cualquier tienda especializada.
6. Si te interesa aprender a programar videojuegos lo primero que debes pensar es en que máquina vas a trabajar, adquirir la documentación necesaria (libros) e intentar contactar con gente que tenga idea del tema: necesitarás mucha ayuda para poder respirar en un mundo tan difícil como es la programación de videojuegos en España.
7. Primero destacar que Amiga Action Replay no es software, todo lo contrario, es un potente periférico que ofrece prestaciones hasta ahora no vistas en ningún otro aparato del mismo tipo. Encontrar algo similar por el momento pienso que es más que imposible.

AMIGA Y PC

Emulación PC

1. ¿Qué diferencia hay entre PC y AT?

2. Si instalo un placa ATONCE en un Amiga 500 con ampliación de memoria, ¿trabajará el A-500 como un PC normal?, ¿se podrán ejecutar programas disponibles para PC?

3. ¿Para que funcione en todos los modos gráficos que soporta la placa ATONCE, tiene que tener cualquier tarjeta gráfica de las que menciona, o se pueden hacer gráficos directamente?

4. Con la placa ATONCE, y con una ampliación de 2 megas, ¿Cuánta memoria quedará libre?

5. Si no es posible jugar con los juegos disponibles para PC con este material, ¿se podría acceder a hojas de cálculo, procesadores de texto y demás material profesional?

Rafael Sampere (Alicante)

RESPUESTA:

1. Básicamente se diferencian en el procesador y por lo tanto en la velocidad. El PC utiliza un 8086 o un 8088 y el AT un 80286.
2. La placa ATONCE trabajará como un PC normal tanto si tiene ampliación de memoria como si no la tiene. Y por supuesto, se pueden ejecutar los programas disponibles para PC, si tienes la ampliación de memoria mucho mejor, algunos requieren 640 K de memoria.
3. La placa Atonce no necesita, y además no se le puede insertar, ninguna tarjeta gráfica, todo lo referente a este apartado lo soluciona por emulación.
4. Con 2 Megas de memoria puedes disponer de 640K de memoria convencional y de 1 Mega de memoria expandida o extendida, según la configures.
5. Con esta placa sí es posible jugar con los programas de PC y utilizar aplicaciones como procesadores de texto u hojas de cálculo. En principio funcionan perfectamente, nosotros hemos probado Chessmaster 2000, XY Write, Turbo Pascal y Dbase III Plus con total éxito.

Compro, vendo, cambio

MADRID

Vendo juegos originales a buen precio: Budokan, Ikary Warriors, etc. Interesados escribir a Francisco Javier Cabello; C/Austria 1 2º izda. (Leganés 28916 Madrid). También cambio por otros.

Vendo Operation Stealth, Dark Side, Sentinel Worlds, Batman, Police Quest, Colonel's Bequest y Castle Master para PC 5.25. Originales. Escribir a Gonzalo García; C/Sotillo 16 a. 28043 Madrid.

CASTILLA LEON

Vendo monitor en color cadox y tarjeta CGA. Económico. Interesados llamar al tlfno: 987 - 51 07 29 y preguntar por Mero. También intercambio programas para PC. Poseo amplia lista. Mandar vuestras listas a José Carrera. C/Susana González 20-3ºd, 24300 Bembibre (León).

Tu nuevo club de software te ofrece las últimas novedades para Amiga, utilidades, juegos demostraciones, gestión... Contactos en Inglaterra, Francia y EEUU. Escribe pidiendo información gratuita y sin compromiso. Máxima seriedad. Rosa Marcos González; Jesús del Gran Poder, 35. Puertollano 13500 (Ciudad Real).

GALICIA

¡Atencion! Si tienes un PC llámame cuanto antes. Tlf:986 - 781 527. En verano si no estoy ahí, llamad al 986 - 881674. Preguntad por José. También tenemos trucos, mapas, pokes, cargadores y soluciones a todos los juegos y de todos los sistemas.

Intercambio todo tipo de software PC 5 1/4. Francisco López; Gandara 39, 15552 Valdoviño - La Coruña.

Super oferta. Vendo, cambio y compro juegos y utilidades para CPC 6128. Ultimas novedades a 200 pts. Llamar al 986 - 854022 o escribir a: Diego Fernández; C/Loureiro Crespo 10 2º A. (36001 Pontevedra). ¡¡Llámame!!.

¿Tienes una foto o imagen impresa en papel o video y deseas tenerla digitalizada en tu Commodore Amiga, modificarla o realizar efectos especiales con la imagen? Envíame esa foto y a vuelta de correo la tendrás digitalizada en 4096 colores y con una calidad similar al original garantizada. Precio por foto y disco 250 pts. Más de una foto a razón de 100 c/u. Escribir o llamar a: Carlos Rueda Rodríguez; C/ Morin 76 - 3º. 27400 Monforte de Lemos - Lugo. Tlfno: 982 - 410346.

PAIS VASCO

Virgil Works realiza todo tipo de programas para empresas con una plena garantía. Llaménos al 93 - 52 349 10. Rentería - Gipuzcoa.

ARAGON

Vendo PPC-1512 portátil con dos unidades de disco por 40.000 Ptas. Telf. (976) 22 19 17

VALENCIA

Vendo Multiface II para CPC 6128/664/464 por 10.000 Pts., totalmente nuevo y con sus correspondientes instrucciones. Interesados llamar al al 96 - 369 94 77. Preguntar por Javier.

Se ha formado un club a escala nacional para el CPC con grandes ofertas que te interesaran. Escribe al Apdo/ correos 118. (46910 Benetuser - Valencia.)

CATALUÑA

Vendo 9 juegos de CPC cinta. Buenos títulos Paperboy, Articfox, Dustin, etc. Todos originales y en buen estado. Regalo: Joystick II idealogic. Precio: 12.000 Ptas. Escribir a Daniel Barros; C/Bonaventura Aribau. 12; Sant Boi; Barcelona.

Dispongo de todo tipo de programas para PC. Atari ST y Amstrad CPC cinta (disco). Interesados en intercambiar programas llamar al tlf 93 - 803 63 20 o mandar lista a :José; c/ Pere Dalmases 2; Igualada 08700 - Barcelona.

Intercambio programas para PC 5 1/4 y 3 1/2. Interesados escribir a: José Mora C/ Arte 2 ,pral 2º A (08026 Barcelona.)

ASTURIAS

Cambio programas para el CPC 6128 máxima seriedad. Interesados escribir al Aptdo. 855 Oviedo o llamar al tlfno: 98 - 520 16 62. Preguntar por Benito Carral Diez.

OFERTAS

COMPLEMENTOS



- **FUNDA CPC 464 FOSF. VERDE**
  REF.141 P.V.P. 1795 ptas.
- **FUNDA CPC 6128 FOSF. VERDE**
  REF.142 P.V.P. 1500 ptas.
- **CPC 464 COLOR**
- REF.143 P.V.P. 1795 ptas.
- **FUNDA CPC 6128 COLOR**
  REF.144 P.V.P. 1795 ptas.
- **CABLE AUDIO CPC 6128**
  REF. 190 P.V.P. 995 ptas.
- **ARCHIVADOR 50 UDS 5-1/4**
  REF. 186 P.V.P. 2424 ptas.



- **CABLE PROLONG. CPC 464**
  REF.192 P.V.P. 2600 ptas.
- **KIT LIMPIEZA DISCO 5-1/4**
  REF.195 P.V.P. 4500 ptas.
- **JOYSTICK AMSTICK CPC**
  REF.400 P.V.P. 950 ptas.
- **KIT LIMPIACASSETTES CPC**
  REF.412 P.V.P. 745 ptas.
- **DISCOS VÍRGENES AMSOFT 3" PCW/CPC**
  REF. 300 P.V.P. 510 ptas.

UTILIDADES

- **CONTROL STOCKS PCW/CPC**
  REF.476 P.V.P. 7900 ptas.
- **REGISTRO FACTURAS CPC/PCW**
  REF.478 P.V.P. 7900 ptas.
- **MATEMATICAS CPC**
  REF.558 P.V.P. 6800 ptas.
- **ESTADISTICA CPC**
  REF.559 P.V.P. 6800 ptas.
- **CPC USER Nº 1 CPC 6128**
  REF.590 P.V.P. 2500 ptas.
- **CPC USER Nº 2 CPC 6128**
  REF.591 P.V.P. 2500 ptas.
- **CPC USER Nº 3 CPC 6128**
  REF.592 P.V.P. 2500 ptas.
- **CPC USER Nº 4 CPC 6128**
  REF.593 P.V.P. 2500 ptas.



- **CPC USER Nº 5 CPC 6128**
  REF.594 P.V.P. 2500 ptas.
- **GESTI BASKET (CPC)**
  REF.652 P.V.P. 14950 ptas.
- **DISEÑADOR GRAF.SCREEN DESIGN CPC 464 CINTA**
  REF. 110 P.V.P. 6000 ptas.
- **AMSBASE AMSOFT CPC 464 CINTA**
  REF. 112 P.V.P. 2200 ptas.

LIBROS



- **APRENDA LOGO CON AMSTRAD CPC 424 1981**
  REF.501 P.V.P. 2100 ptas.
- **GUIA PROGRAMADOR CPM**
  REF.503 P.V.P. 2800 ptas.





- **CABLE PROLG. CPC 6128-664**
  REF.196 P.V.P. 3275 ptas.



JUEGOS

- **Sport 88 CPC CASSETTE**
  REF. 484 P.V.P. 1.295 ptas.
- **HMS Cobra CPC 3"**
  REF.510 P.V.P. 2500 ptas.
- **ATROG CPC 3"**
  REF.511 P.V.P. 2000 ptas.
- **Red October CP 3"**
  REF.512 P.V.P. 1500 ptas.
- **Prohibition CPC 3"**
  REF.513 P.V.P. 2000 ptas.
- **Pantera Rosa+Mortadelo CPC 3"**
  REF.521 P.V.P. 2900 ptas.

OFERTAS

APLICACIONES







- **GESTION COMERC. PCW/6128**
  REF. 665 P.V.P. 5000 ptas.
- **CAD 3D**
  REF.474 P.V.P. 4286 ptas.

- **CURSO AUTODIDACTICO DE BASIC I-II CPC 464/6128**
  REF.III P.V.P. 3200 ptas.

JUEGOS

- Magnificent Seven de Ocean-Cinta. REF. 417
- Gladiator CPC 464-Cinta. P.V.P. REF. 464
- Supertriper CPC 6128-464-Cinta. REF. 465
- Livingstone Supongo-Cinta. REF. 466
- Euroracer-Cinta. REF. 467
- House of Usher-Cinta. REF 468
- Defender of Die-Cinta. REF. 469
- Catastrophes-Cinta. REF. 470
- Flight Path 737 CPC 464-Cinta. REF. 471
- Jammin CPC 464-Cinta. REF. 472
- Metropol CPC 6128-3". REF. 473 P.V.P. 2500 ptas.
- Tomahawk CPC-3". REF. 474 P.V.P. 3899 ptas.
- Jack the Nipper CPC-Cinta. REF. 526
- Hidrofool CPC-Cinta. REF. 527

¡OFERTA!
5 JUEGOS X 3000 Ptas.
Excepto Tomahawk y Metropol (1.500 Ptas p/u.).

NOMBRE ____________________
DIRECCIÓN ____________________ C.P. __________
LOCALIDAD ____________________ TELEF. __________
PROVINCIA ____________________

Ruego me envíen las siguientes ofertas:

REF.	DENOMINACION	ORDENADOR	CANT.	PRECIO

El importe lo abonaré
☐ POR CHEQUE A NOMBRE DE BMF EDITORIAL
☐ CONTRA REEMBOLSO

INCLUIDO IVA Y GASTOS DE ENVIO

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:
MEGAOCIO. C/ GARCIA DE PAREDES, 76 DPDO. 1º IZDA. 28010 MADRID

Joystick 200

TELEMACH



Mando pomo-eje

De sistema magnético (sin muelles), con 4 microrruptores. En caso de improbable avería, la pieza dañada es recambiable en unos segundos.

Pulsadores

2 pulsadores con disparo diferenciado, equipados de microrruptores, con capacidad para efectuar más de 10.000.000 de pulsaciones.

Conmutador-selector

Capacita al joystick Telemach-200, como el único en el mercado que se adapta a todos los ordenadores (SPECTRUM-MSX-AMSTRAD-COMMODORE-ATARI, etc.), para los PC incorporar la terjeta Telemach.









SYSTEM 4 de España, S.A.
Plaza de los Martires, 10
28034 MADRID
Tel.. 735 01 02 - Fax: 735 06 95